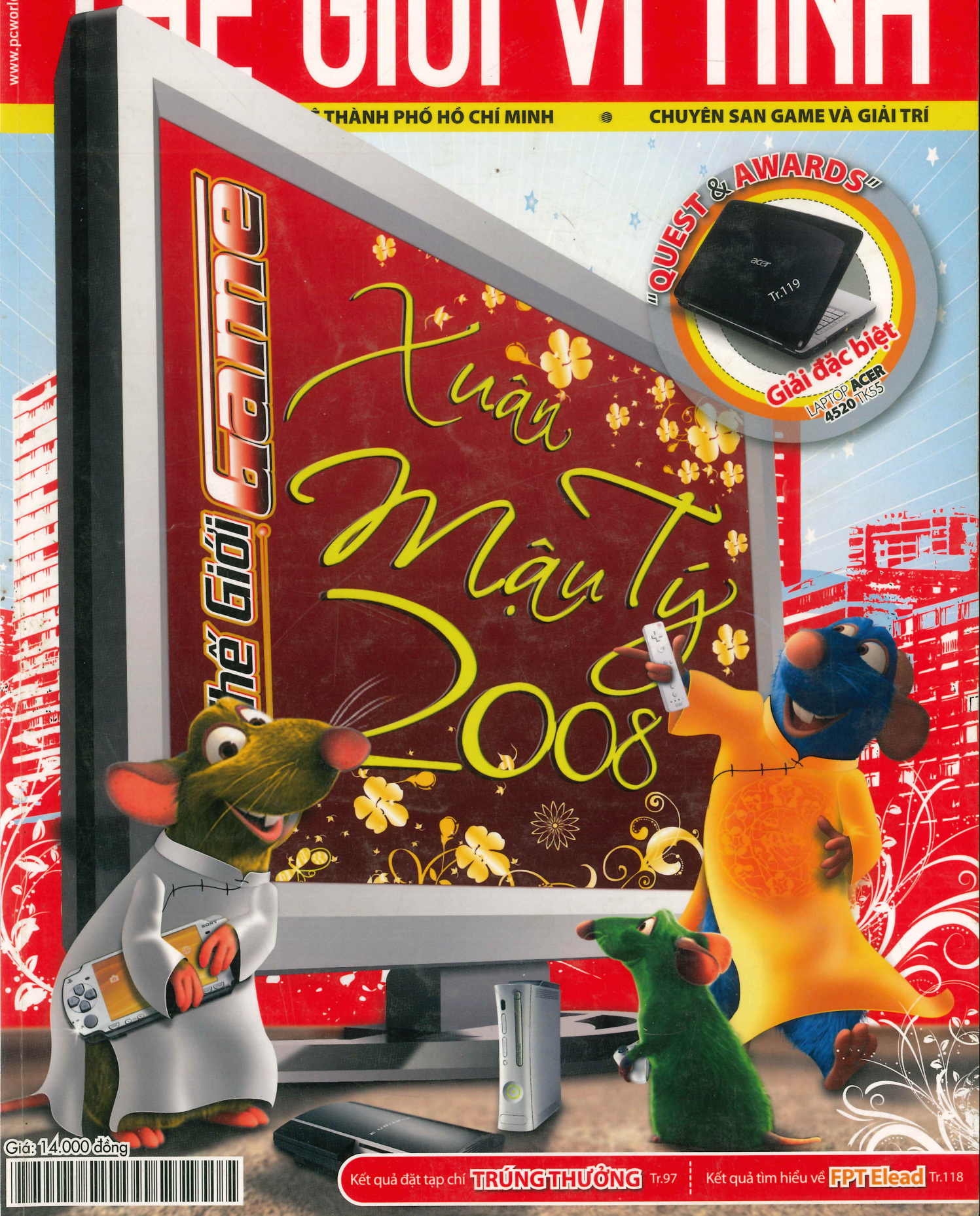
PC WORLD VIETNAM 02.2008 51

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ



Giá: 14.000 đồng

Kết quả đặt tạp chí TRÚNG THƯỞNG Tr.97 | Kết quả tìm hiểu về FPT Elead Tr.118

VinaGame

1 tỷ đồng

cho hàng ngàn
QUÀ TẶNG
trong và ngoài Game

10
xe AirBlade

50
Bộ Máy Vi Tính

MỪNG XUÂN MẬU TÝ
NHẬN TỶ NIỀM VUI

VinaGame Card **20.000đ** - được quay **1** lần

VinaGame Card **60.000đ** - được quay **4** lần

Chương trình từ 02/02/2008 đến 02/03/2008

Vui lòng truy cập vào các trang web của VinaGame để biết thêm chi tiết

volam.zing.vn volam2.zing.vn phongthan.zing.vn boom.zing.vn cuulong.zing.vn

THÁNG 02.2008 - SỐ 51

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

ĐÓN XUÂN

6 Sớ táo gêm
7 Trò chuyện trước giao thừa
11 Bây giờ tôi đã hiểu
13 Những chú chuột trong game
18 Những game đáng quan tâm nhất năm 2008
22 Game hay nhất năm 2007
30 Giao diện game đẹp nhất
33 Far Cry 2 lấn sân
33 EA tin tưởng Command & Conquer
34 Rực rịch Jade Empire 2
34 Chơi game hệ PC trên PlayStation 3?
34 Phụ kiện mới cho PlayStation Portable
35 Tin E-Sport thế giới
40 Tin nước ngoài
42 Tin trong nước

Phát hành bởi

ASIASOFT
VIETNAM CO., LTD.

TƯNG BỪNG ĐÓN XUÂN CÙNG ASIASOFT 2008

Vạn Sự Như Ý

Từ 01/02 – 22/02/2008 Nạp thẻ, quay ngay, trúng lớn.

1 Giải	: Xe Yamaha Exciter
1 Giải	: Laptop Asus G2S
9 Giải	: Điện thoại Sphone VK210C
150 Giải	: Áo thun T-shirt
260 Giải	: Thẻ @cash 65.000
350 Giải	: Thẻ @cash 35.000
1,000 Giải	: Thẻ @cash 20.000
7,236 Giải	: Thẻ @cash 15.000

Giải nhất cho ID game nạp tiền nhiều nhất: **1 lượng vàng SJC 9999**

Giải nhì cho ID game nạp tiền nhiều thứ 2: **0,5 lượng vàng SJC 9999**

Giải ba cho ID game nạp tiền nhiều thứ 3: **0,3 lượng vàng SJC 9999**

Chương trình này áp dụng cho tất cả các game của Asiasoft:

CABAL ONLINE
THE REVOLUTION OF ACTION

Ghost online www.ghost.net.vn

Tiểu Bá Vương GEMPED
WWW.BAVUONG.NET

Tam Quốc Chí ONLINE
Vương Giả Thiên Hạ
Version 4.0

熱血江湖
Hiệp Khách Giang Hồ
http://hiepkhach.asiasoft.net.vn

TS Online

Tổng trị giá các giải thưởng:
292.800.000 VNĐ

Chi tiết xem tại: www.asiasoft.net.vn

hình ảnh mang tính chất minh hoạ

SẮM TẾT

43 Đi chợ

43 Máy tính chơi Game

46 Chọn BXL chơi Game

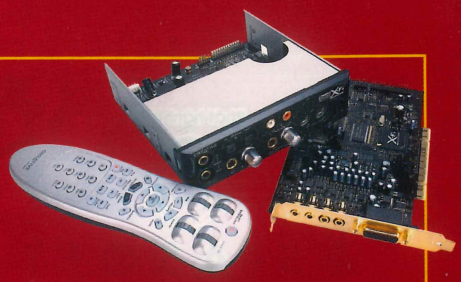
47 Bo mạch chủ – Đón xuân với BMC "xịn"

49 Chọn card đồ họa chơi Game

51 Creative bắt tay Game

52 "Nhện độc" của Razer

53 Những thiết bị Game đáng chú ý



CHƠI XUÂN

56 Universe at War: Earth Assault – Đột kích địa cầu

60 Kingdom Under Fire Circle of Doom – Vòng hủy diệt

62 Virtua Fighter 5 Live Arena – Đấu Trường Trực Tuyến

64 Nights: Journey of Dream – Ảo mộng phiêu lưu ký

66 Super Mario Galaxy – Cuộc phiêu lưu ngoài không gian

70 Star Wars Battlefront Renegade Squadron – Phi đội phản kháng

72 Mobile games

74 Sam & Max Episode 201: Ice Station Santa – Chuyện mùa Giáng sinh

75 Aquadelic GT – Đường đua kỳ thú

76 The Sims Carnival SnapCity – Thành phố muôn màu

77 Aquaria – Đại dương xanh

78 The King of Fighters XI – Vua quyền thuật

79 Pursuit Force Extreme Justice – Công lý tối thượng

80 Wipeout Pulse – Đường đua liên hành tinh

81 Trauma Center – Bác sỹ phẫu thuật

LỘC XUÂN

82 Chuột chít Chuột click

85 Huyên náo... đêm giao thừa

87 1998-2007: Mười năm "tinh" game

93 Những nỗi thất vọng của năm 2007

98 Ninja Gaiden 2: Siêu Ninja đại chiến

100 Field Ops: Chiến dịch kết hợp

102 Conflict: Denied Ops: Bộ đôi điệp viên

104 Lego Batman: The Video Game: Người Dơi Lego

105 AGON - The Lost Sword of Toledo

105 Dark Messiah of Might and Magic: Elements

105 Fracture

106 Garfield Gets Real

106 LOST

106 The Sims 2: Free Time

107 The Spiderwick Chronicles

107 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

107 XIII Century: Death or Glory

108 London Taxi: Rush Hour

108 City of Abandoned Ships

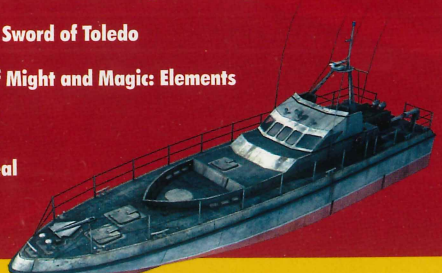
108 Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition

109 Clive Barker's Undying – Đập tan lời nguyền

112 Nghệ thuật tấn công và phòng ngự trong Pro Evolution Soccer

114 Trận pháp cho từng người trong Granado Espada

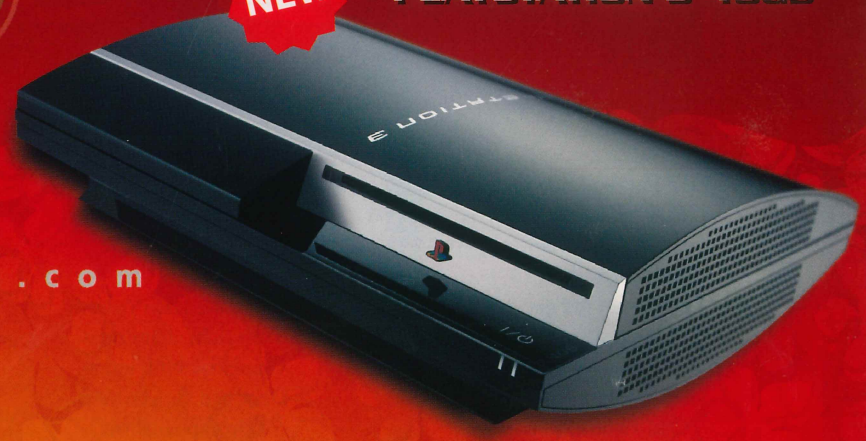
116 Binh pháp Tôn Tử trong MMORPG



Happy New Year 2008

May mắn đầu năm
MUA MÁY GAME TRÚNG iPhone

NEW **PLAYSTATION 3 40GB**



Xem thông tin chi tiết trên Website:
www.maydientu.com

PSP Slim NEW

NEW 360 HDMI Port

NEW Wii Fit

Quà tặng trị giá 100.000 VND khi mua sản phẩm máy Game Bất Kì
+ Phiếu tham dự chương trình khuyến mãi trúng thưởng ĐTDĐ iPhone.

HALO SHOP
www.maydientu.com

82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361
www.maydientu.com - daiminhvn@gmail.com

Sẽ táo gêm

Muôn tâu ngọc hoàng
Thần là đại táo
Của Thế Giới Gêm
Bất kể ngày đêm
Cuỗi chuột hết ga
Để kịp chầu trời
Báo cáo muôn chuyện
Gêm giới năm qua
Quá xá quà xa
Biết bao là chuyện
Thần xin "tám" hết

Kìa gêm trực tuyến
Vẫn rất tưng bừng
Vẫn quá náo nhiệt
Hào kiệt, anh thư
Tràn chốn võ lâm
Ngập thời trung cổ
Bổ đến sàn "dance"
Ra ngoài sân bóng
Ngọc Hoàng cẩn thận
Lên luôn thượng giới
Nghe chừng năm mới
Thêm cả sút tơ (shooter)
Hơ, hơ... nhiều thiệt!
Ảo mà thành thiệt

Nhiều gêm cuốn gói
Bao gêm tươi rói
O bế quá trời
Chàng, nàng game thủ
Kinh doanh mới cũ
Cũng rất nhiều chiêu
Thu hút cộng đồng
Mang cả chuông đồng
Đánh vang nước khác
Trao đổi, bán chác

Cũng rất là ác
Có cái ai tầm (item)
Cả trăm triệu bạc
Kinh!
Cũng đáng hoan nghinh
Tinh thần chăm nom
Game thủ bịnh ghiền
Được gặp chuyên viên
Gấp gấp chữa trị.
Cũng rất đáng quý
Đã có nhà gêm
Đổ của đổ tiền
Làm lấy gêm Việt
Thiển ý thưa thiệt
Chợ gêm trực tuyến
Kịch liệt tiến tiếp.
Công nghiệp gêm Việt
Bằng xứ "Kim chi"
Không thua một ly
Trung, Âu hay Mỹ
Ước mơ kỳ vĩ!

Cũng xin tỉ mỉ
Kính bẩm Ngọc Hoàng
Một năm hân hoan
Thể thao điện tử
Phong trào lên dữ
Khắp ngõ cùng làng
Đều có kờ lan (clan)
Say mê luyện tập
Giải đấu tấp nập
Chờ ngày đăng quang
Vi i ét xi (VESC)
Lần hai toàn quốc
Quần anh tụ hội
Bốn cúp đua tranh
Rất chi hoành tráng!

Trước đó ít lâu
Giải game toàn cầu
Uộc Xai bơ gêm
(World Cyber Games)
Tận bên xứ Mỹ
Đoàn Việt quyết chí
Giật cái mề đay
Rồi... đành chua cay
Ra về trắng tay
Chờ ngày tái đấu
Cũng xin trình tấu
Quá trình hội nhập
Đấp liu ti ô (WTO)
Cũng đã mang vô
Nhiều điều mới mẻ
Thúc đẩy toàn thể
Game giới Việt Nam
Tinh thần sẵn sàng
Đua tranh sòng phẳng
Trong làng toàn cầu

"Tám" cũng đã lâu
Muôn tâu xin hết
Nếu cần chi tiết
Viết meo cho thần
Hay nếu quá cần
Vào thẳng oép sai (website)
Táo thế giới gêm
Để mà đao lốt (download)
Wi-Fi cũng tốt
Không kém tí teo
Ây đi ét eo (ADSL).

Đinh Hợi niên,
Nhị thập tam nhật,
Thập nhị nguyệt.
Gêm Táo cẩn sớ.

TRÒ CHUYỆN TRƯỚC GIAO THỪA

Ở TPHCM có một quán cà phê mang tên là Điểm Hẹn Sài Gòn, ở ngay ngã tư đường 3/2 và Cao Thắng. Bạn sẽ không thấy "điểm hẹn" này có gì thú vị nếu không một lần tận mắt chứng kiến từ trong ra ngoài la liệt các bàn họp "offline" của dân chơi Võ Lâm Truyền Kỳ (VLTK). Thật ra từ lâu, các quán nước đã là nơi họp hành offline của game thủ nhiều game trực tuyến.

Năm 2007 đã qua, thị trường game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) của Việt Nam vẫn bị thống trị bởi một game 2,5D của Trung Quốc. Đây là một điều khác lạ của Việt Nam so với mọi quốc gia có phát hành MMORPG trong khu vực và thế giới. Cho đến nay, sự thành công của VLTK vẫn là một hiện tượng mà thiên hạ đua nhau lý giải.

Thật ra, các hãng phát hành khác cũng biết phục vụ "thượng đế" hết mình. Kinh doanh mà, ai chẳng biết "lấy khách hàng làm trọng tâm". Tuy nhiên, theo một số đánh giá đáng chú ý, VinaGame đã thành công nhờ vào dịch vụ chuyển nhân vật từ server này sang server khác cũng như cách tung vật phẩm quí như nhẫn Vô Danh, ngựa Phiên Vũ vào đúng thời điểm, với tỷ lệ xuất hiện vật phẩm (drop rate) cực kỳ thấp. Ngoài ra, một yếu tố khách quan đã tạo cho VLTK vị thế đứng đầu chính là sự hình thành thị trường mua bán hàng hóa ảo. Nếu như Cyberworld hứa hẹn sẽ mang về Việt Nam giải đấu RAN Online Tournament toàn cầu vào 2008 với tổng trị giá giải thưởng khoảng 5000USD (80 triệu đồng) thì chỉ một đội tham gia giải đấu nội địa Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 2 sơ sơ đã phải bỏ ra cả trăm triệu đồng (VND) để mua giáp trụ, vũ khí xịn. Một nữ game thủ trong VLTK cho biết: "Để thi đấu, mỗi máy chủ sẽ tập trung một đội tuyển gồm 96 thành viên. Mỗi thành viên ít nhất phải chi 10 triệu bao gồm tiền giáp trụ, vũ khí và tiền mua bình máu để hồi sức trong quá trình thi đấu". Vì vậy, không có gì ngạc nhiên khi mà đội server Khánh Sơn đã tổ chức và bán đấu giá chiến lợi phẩm của giải đấu Thiên Hạ Đệ Nhất Bang 2007 với tổng trị giá hơn 1 tỷ đồng.

Nói vậy để cho thấy thị trường MMORPG Việt Nam tuy non trẻ nhưng cạnh tranh không kém phần quyết liệt so với những thị trường khác. Một MMORPG có dịch vụ tận tình, có gameplay hay chưa chắc giành nhiều phần thắng. Trong bức tranh lớn của thị trường game, không chỉ có MMORPG mà còn có các dòng game không đấu mạng hay đấu mạng không thường xuyên, cũng như nhiều game trên các hệ máy khác PC như Microsoft Xbox, Sony Playstation, Nintendo Wii... Nhưng gây ảnh hưởng nhất đến xã hội vẫn là game trực tuyến. Đó là lý do mà trong bài viết này, TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn một số đại diện các hãng phát hành game, một số game thủ, phụ huynh để qua đó chúng ta có một cái nhìn tổng kết về năm cũ và hướng tới năm mới. Rất tiếc vì nhiều lý do khách quan và chủ quan, đại diện của nhiều hãng phát hành đã không thể cùng góp tiếng nói trong bài viết này. Tuy nhiên, TGVT-TGG cũng đã ghi nhận được một số ý kiến rất đáng chú ý khi những thời khắc cuối cùng của năm Đinh Hợi đang tới.

Tuyển nữ 1st.Ladies (cutie.cop Thanh Trân, antispam Anh Thư và seven.sg Ngọc Hà)

Chúng em rất mong muốn có ngày được tham gia và thi đấu game mới Special Force do FPT Online và các đồng đội của em tại clan 1st.VN thân yêu phát triển. Trong những ngày game đang ở bước chuẩn bị, chúng em đã được ưu tiên lên đại bản doanh FPT Online và team Special Force để test và chơi thử game. Cảm giác thật là mới lạ vì nó có rất nhiều tính năng mới, mặc dù Special Force và Counter-Strike rất giống nhau về cách chơi. Chúng em chơi game bắn súng phần lớn là vì cộng đồng, như đại gia đình clan 1st.VN và cộng đồng Counter-Strike Việt Nam là ví dụ. Cộng đồng và clan sinh hoạt rất thường xuyên, sôi nổi cả on và offline. Đó là điều đã khiến rất nhiều nữ giới chơi game bắn súng ngày nay. Qua game mới Special Force, em nghĩ cộng đồng sẽ còn lớn hơn và đông hơn, chắc chắn sẽ mang lại nhiều điều mới mẻ cho em và các bạn bè. Ngoài ra, nhóm chơi game vì mục đích giải trí, thư giãn sau khi học và làm, nên với Counter-Strike và Special Force sắp tới, cộng đồng chắc sẽ rất đông vui với nhiều giải thi đấu. Hơn nữa, chơi game và tham gia giải đấu là điều thú vị. Chơi game 6 tháng em cũng chỉ mong được tham gia 1 giải đấu lớn như giải VESC 2007 vừa rồi là giải đầu tiên em tham gia thi đấu. Vì thế, có 1 game như Special Force, các bạn game thủ sẽ tham gia đông hơn vì vừa được chơi game vừa cọ xát qua nhiều giải đấu.

Ca sĩ Minh Hằng, thần tượng RAN Online

Trước kia Minh Hằng có chơi trò Gunbound, cũng từng đạt được cấp độ "Rìu bạc", nhưng sau khi game này ngừng hoạt động thì Hằng cũng nghỉ chơi game online từ đó, cho đến khi gặp RAN.

Các game online hiện nay tại nước ta đều mua bản quyền từ các nước khác nên ảnh hưởng rất nhiều từ phong cách sống của họ, từ bối cảnh trò chơi, nhân vật cho đến cốt truyện... Do vậy, Minh Hằng rất mong muốn các nhà phát hành trong nước có thể lồng vào game nhiều hơn nữa hình ảnh của đất nước, con người Việt Nam mình, chẳng hạn như việc tạo ra các trang phục cho các đám cưới trong MMORPG mang đậm chất Việt với "khăn đống, áo dài", các sự kiện trong game gắn liền với các ngày lễ lớn của nước ta càng phải làm nổi bật được ý nghĩa của nó. Hoặc nếu có thể làm một game thuần Việt thì còn gì tuyệt hơn.

Ông (Teddy) Lê Hữu Thành, giám đốc sản phẩm, bộ phận Nghiên Cứu & Phát Triển của FPT Online

Sau cơn bão chấn động của World of Warcraft (WoW), xu hướng của MMORPG thế giới phần nào đã bị ảnh hưởng. Quá nhiều nhà phát triển đã đi theo lối mòn của WoW. Hệ quả: hình thành một chuỗi game thể loại thần thoại với tính năng gần như giống nhau hoàn toàn. Cho đến nay, chưa có bất cứ MMORPG nào có thể đạt được 1/5 số lượng người chơi mà WoW đang có. Đó là sự thụt lùi của MMORPG toàn cầu trong 2007.

Một số ý tưởng phá cách và chuyển sang thể loại khoa học giả tưởng (sci-fi) như Tabula Rasa, Hellgate: London thì vẫn chưa đủ độ hấp dẫn cần thiết. Có chăng cũng chỉ là những nét chấm phá ít ỏi và các nhà phát triển tự đưa trò chơi của mình vào cái gọi là "unique" (độc nhất vô nhị) không cần thiết, nói dễ hiểu hơn là họ đã "làm khó" người chơi hơn (Tabula Rasa thì đòi cấu hình máy cực khó chịu, Hellgate: London thì đầy lỗi và cách thu phí "quái đản").

Có thể nói năm 2007 là một năm chán nhất của MMORPG. Thiếu sự sáng tạo, thiếu những đột phá về cách chơi. Mặc dù đã có thêm những cái tên sáng giá chuẩn bị ra mắt vào 2008 như AION, Age of Conan, Warhammer Online, nhưng nhìn chung xu hướng của năm 2007 là đi theo lối mòn, ngoại trừ một Vanguard đầy tham vọng nhưng cũng coi như đang hấp hối (cũng lại là dạng "unique" thái quá).

Thị trường game online Việt Nam hiện nay vẫn còn thiếu khá nhiều những dòng MMORPG chuẩn mực có nội dung sâu sắc. Các loại MMORPG ở Việt Nam có tuổi đời quá ngắn và hầu như bị khai thác tính năng triệt để một cách nhanh chóng. Game thủ khám phá "end game" chẳng mấy khó khăn, và cách để kéo dài cảm giác khám phá trò chơi chỉ còn lại duy nhất là "cày level". Đó là một điểm yếu của các game MMORPG ở Việt Nam tại thời điểm này.

Việt Nam cần có những MMORPG mang lại nhiều tính năng hơn nữa, độ sâu của nội dung cao hơn nữa. Cần phải thay đổi cách nhìn nhận, hạn chế các game online sử dụng chương trình thứ 3 (auto-bot). Vì đây chính là kẻ thù lớn nhất phá vỡ nét đẹp và hấp dẫn của MMORPG.

Nói tóm lại, Việt Nam vẫn thiếu những game MMORPG đẳng cấp cao, điều mà ngay cả những nước có cộng đồng chơi game online chẳng hơn gì Việt Nam trong khu vực như Thailand, Singapore, Philippines, Malaysia được tận hưởng từ lâu. Đó là một điều bất công đối với người chơi game nước nhà.

Thị trường Việt Nam là một thị trường tiềm năng nhưng chưa đủ lớn để có thể hấp dẫn các nhà đầu tư mạnh dạn thay đổi cách phát triển. Tôi nghĩ rằng MMORPG Việt Nam và thế giới vẫn còn cách nhau một quãng khá xa. Hàn Quốc mất 5 năm, Trung Quốc mất 10 năm, thì Việt Nam ít nhất cũng sẽ phải mất 15-20 năm mới có thể đuổi kịp sự phát triển của toàn cầu. Hãy tạm hài lòng với những gì chúng ta đang có vậy.

Bà Phạm Thanh Nga, công ty Galaxy, TP.HCM

Con gái nhỏ của tôi mới 4 tuổi thôi nhưng đã tự biết lên Internet và truy cập www.trochoi.com để chơi game của Nhật Bản, Hàn Quốc. Còn cậu con trai 16 tuổi của tôi cũng chơi đủ các game "thời thượng" như Fifa, Warcraft, Silkroad, VLTK... Quan điểm cá nhân tôi ủng hộ việc các cháu chơi game, không nên cấm, nhất là khi các cháu đến lứa tuổi bắt đầu tập làm quen với thế giới bên ngoài. Game là công cụ học tập rất tốt, giúp phát triển trí tuệ. Tuy nhiên, các bậc phụ huynh cần lên lịch hợp lý để nhắc nhở kịp thời vì các cháu rất dễ say mê game và thường quên hết mọi thứ. Ngoài ra, thị trường game Việt Nam còn thiếu những game do chính chúng ta phát triển, nhất là những game dành cho thiếu nhi. Các game thiếu nhi của nước ngoài không có được những yếu tố văn hóa truyền thống của Việt Nam. Game là cách giúp cho trẻ nhỏ tiếp xúc nhanh chóng nhất với công nghệ.

Trần Hiệp Thành, đại diện tuyển server Khánh Sơn - vô địch giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 2.

Nếu Võ Lâm Truyền Kỳ muốn hay hơn thì thứ nhất nên bỏ luật 5 giờ chơi. Tuy nhiên, chuyện này hơi khó. Thứ hai, bỏ đi những vật phẩm giúp tăng điểm kinh nghiệm quá dễ dàng. Vì điểm kinh nghiệm thể hiện sự khác biệt về đẳng cấp giữa các game thủ. Hiện giờ trong VLTK, cho dù bạn đạt level 170, 180 hay 182 thì tổng số điểm kinh nghiệm của bạn cũng vẫn là 2 tỷ. Nếu như lên level quá dễ dàng và không có sự phân biệt thì người chơi đua level làm gì nữa? Thứ ba, những chức năng ủy thác mà VinaGame đưa ra khiến người ta làm biếng chơi. Ngay cả mình cũng làm biếng nữa (cười). Một điều nữa, hơi khó, là tiền ảo trong game đã phát sinh quá nhiều. Thực sự, chưa ai tìm ra được cách giải quyết bài toán trên một cách hoàn hảo. Chẳng hạn, có biện pháp "triệt tiêu các tài khoản cày tiền" nhưng VinaGame sẽ thất thu, vì người ta sẽ không nạp tiền, kim nguyên bảo vào các tài khoản cày tiền nữa. Một server nhỏ "bèo" lắm cũng có từ 2000-3000 tài khoản cày tiền. Các phần mềm auto quá lợi cho việc này.

Ông Lê Hồng Minh, chủ tịch hội đồng quản trị VinaGame

Có một điều chắc chắn là 2008 sẽ là năm của sản phẩm game 3D thuần Việt đầu tiên T812 – một dự án mà chúng tôi đã tập trung nhiều tâm huyết. Trong năm 2008, ngoài T812, VinaGame cũng sẽ giới thiệu thêm một số sản phẩm game mới phù hợp với những nghiên cứu của chúng tôi về thị trường, hy vọng sẽ góp thêm nhiều màu sắc tươi mới cho thị trường game online tại Việt Nam và tăng sự lựa chọn cho game thủ. Đặc biệt, Zing - thương hiệu Internet đầu tiên của VinaGame, cũng sẽ có những bước phát triển mới trong năm 2008.

VinaGame ủng hộ sự năng động của các doanh nghiệp cung cấp trò chơi trực tuyến tại Việt Nam trong việc không ngừng tìm kiếm những cái mới để phục vụ nhu cầu ngày càng cao của game thủ Việt. Sự năng động đó sẽ góp một phần lớn vào sự phát triển chung của thị trường.

Tôi cho rằng năm 2007 là năm ngành công nghiệp giải trí trực tuyến game tại Việt Nam đã có bước phát triển vượt bậc bởi sự xuất hiện ngày càng nhiều những công ty trong và ngoài nước tham gia vào thị trường nhiều hứa hẹn này. Điểm nổi bật của thị trường game online trong nửa đầu năm 2007 là xu hướng miễn phí giờ chơi game và nạp thẻ mua vật phẩm giá trị. Đây là một xu hướng khá mới của các nhà phát hành dịch vụ game online nhằm thu hút, tạo điều kiện để đông đảo cộng đồng game thủ có thể dễ dàng tham gia vào các trò chơi. Một điều nổi bật khác là ngoài những game có nội dung võ hiệp nguồn gốc Trung Quốc, phỏng theo truyện Kim Dung thì xuất hiện ngày càng nhiều hơn các game online khác mang nội dung đến từ châu Âu nhằm đáp ứng sở thích của cộng đồng game thủ trẻ tuổi, đặc biệt là game thủ nữ. Điều này cho thấy nhu cầu của cộng đồng game thủ đã trở nên đa dạng hơn rất nhiều so với thời gian trước đây.

Trong nửa cuối năm 2007 là khoảng thời gian xuất hiện khá dày đặc các chương trình quảng bá, giới thiệu sản phẩm, hoạt động khuyến mãi trị giá hàng trăm triệu tới hàng tỷ đồng nhằm thu hút người chơi mới và khuấy động không khí sôi động trong cộng đồng game thủ trên nhiều phương tiện thông tin đại chúng đối với các sản phẩm game trực tuyến. Miếng bánh thị trường ngày càng phải chia ra thành nhiều phần. Điều này đòi hỏi các nhà cung cấp cần có suy tính thấu đáo trước khi tham gia thị trường nhiều hứa hẹn nhưng cũng đầy rủi ro này.

Ông Nguyễn Đồng, giám đốc sản phẩm chiến lược, công ty SaigonTel

Ngoài việc tập trung để tiếp tục phát triển trò chơi Shaiya, trong năm 2008 này, chúng tôi dự kiến sẽ ra mắt game thủ Việt Nam một số sản phẩm game online khác. Trong quý 1 năm 2008, chúng tôi sẽ phát hành một trò chơi 2D với những thiết kế đồ họa vui nhộn, không đòi hỏi máy tính có cấu hình cao chủ yếu nhắm vào lứa tuổi teen. Đó là trò chơi "Chiến Quốc".

Thị trường game online Việt Nam năm 2007 đã có những bước phát triển đáng kể và bắt đầu đi vào giai đoạn cạnh tranh gay gắt. Loại hình và nội dung của các loại game cũng rất đa dạng, mang đến cho người chơi nhiều sự chọn lựa hơn.

Nhận thấy tiềm năng phát triển của thị phần game nội địa, SaigonTel cũng đã chọn sản phẩm này nhằm đa dạng hóa các loại hình kinh doanh của mình. Và hơn 1 năm sau khi phát hành trò chơi Shaiya, chúng tôi cũng thu nhận được những thành công rất khả quan.

Thực chất game online là một loại hình giải trí lành mạnh và hiện đại, phù hợp với tất cả mọi người, mọi lứa tuổi. Song vẫn có những mặt tiêu cực tùy thuộc vào thái độ của người chơi game như: thông qua nhân vật trong game để tuyên truyền những điều không tốt, hoặc ngốn game hàng giờ đồng hồ mà bỏ bê việc học hành... Trong quá trình phát triển và hoàn thiện các sản phẩm game online mà SaigonTel cung cấp, chúng tôi xây dựng một sân chơi bổ ích cả online và offline. Rất nhiều định hướng được đưa ra nhưng hiệu quả nhất vẫn là những buổi họp mặt giao lưu giữa các game thủ, những sự kiện cũng được diễn ra xoay quanh các vấn đề thuộc truyền thống văn hóa Việt Nam. Thiết nghĩ đây là chiếc cầu nối giữa những người chơi game, họ có thể học hỏi và trao đổi những kiến thức về cuộc sống.

Ông Nguyễn Viết Thư, viện Bảo Tàng Hồ Chí Minh, Hà Nội

Tôi chỉ cho cháu Nguyễn Việt Phương, hiện đang là học sinh phổ thông cơ sở, chơi Boom 2 giờ vào thứ Bảy hàng tuần. Không như mọi người lầm tưởng, cá nhân tôi cho rằng các cháu chơi game sẽ nhanh nhạy và thông minh. Vì các cháu hiểu biết rất rộng về chiếc máy tính, không chỉ về game mà cả các ứng dụng Internet. Bản thân tôi cũng phải hỏi cháu nhiều. Tuy nhiên, theo tôi, phụ huynh nên qui định thời gian chơi game rõ ràng cho con cái để các cháu hiểu và chấp hành nghiêm túc.

Ông Quách Đông Quang, giám đốc Asiasoft VN

Trong năm 2008, Asiasoft dự kiến sẽ cung cấp cho thị trường game online VN các game có chất lượng cao như Huang Yi, Darkness and Light, Ragnarok 2

Nếu 2005 là năm bắt đầu của thị trường game online Việt Nam thì 2006 là năm bùng nổ. Còn 2007 là năm mà hầu hết các công ty nhỏ hơn đã phát hành game và sau đó phát hiện ra là khó sống nổi. Cuối năm 2007, bức tranh về thị trường game online Việt Nam giống như 1 cuộc đua tài giữa 4 con ngựa, đó là VinaGame, Asiasoft, VTC và FPT. Cabal đã mang lại nhiều điều mới lạ cho thị trường game và nâng cao mức độ thưởng thức của game thủ.

Chẳng bao lâu nữa, không một nhà phát hành nào có thể mang về 1 game dưới mức chuẩn cho thị trường game VN. Giờ đây, điều mà game thủ trông đợi là chất lượng và mỗi game phải có một cái gì đó mới mẻ, đặc sắc.

Năm 2008 sẽ là một năm rất tuyệt vời vì có 3 công ty sẽ sớm phát hành game FPS. Điều này cũng sẽ đặt ra một áp lực rất lớn cho game thủ, đại lý Internet để nâng cấp dàn máy tính của họ và yêu cầu về băng thông Internet sẽ rất cao.

Chúng tôi vẫn tiếp tục mang lại những game giải trí lành mạnh, có chất lượng cao, thú vị và có tính văn hóa, được sản xuất từ châu Á cũng như Hoa Kỳ. Những game mà game thủ biết đến nhiều và yêu mến, đồng thời được nhiều độ tuổi đón nhận; đặc biệt là phù hợp với văn hóa người Việt Nam. Qua đó, giúp các bạn trẻ Việt Nam có thể tiếp cận được gần hơn với nền công nghệ và giải trí toàn cầu, trong thời đại thế giới phẳng hiện nay.

BÂY GIỜ tôi đã hiểu

OIC (một cách viết tắt của cụm từ tiếng Anh "Oh, I see", mang nghĩa tiếng Việt là "Ồ, tôi đã hiểu") là trung tâm tư vấn thông tin trực tuyến đầu tiên do VinaGame khởi xướng cuối 2007.

Tôi quay số 08-8680456. Đồng hồ đã là 5g04 chiều, quá 4 phút so với qui định tiếp điện thoại tư vấn từ 8g-17g hàng ngày của OIC. Một giọng nữ tiếp tân nhẹ nhàng bắt máy. Sau khi biết tôi cần tư vấn, cô xin tên họ và số điện thoại của tôi. "*Thôi để tôi gọi lại sau*", tôi trả lời, nghĩ rằng có lẽ đã hết giờ làm việc và cô tiếp tân muốn lưu lại số để tư vấn sau. Âu cũng là chuyện thường tình nơi công sở. Tuy nhiên, dường như cảm nhận được sự "ngại ngùng" của 1 bậc phụ huynh đang cần tư vấn như tôi, cô lập tức chuyển máy cho tư vấn viên. Vài phút sau, tôi đã được tư vấn với một giọng nữ nhỏ nhẹ.

Vấn đề tôi đặt ra là có thật về 2 đứa cháu: một đứa mê chơi Con Đường Tơ Lụa và đứa kia nghiện Boom Online. Tư vấn viên đặt một số câu hỏi để kiểm tra trình độ hiểu biết về game của tôi như "*Anh có biết cháu đang chơi game tên gì không?*", "*Game đó có đâm chém không anh?*", "*Cháu có chơi Võ Lâm Truyền Kỳ không anh?*" Cũng như một số câu hỏi về tình trạng của 2 đứa cháu và hoàn cảnh gia đình tôi. Sau đó, cô nhấn mạnh vào sự tôn trọng thanh niên, cách giao tiếp "không nên ép các cháu" và khuyên nên tìm hiểu thêm về game các cháu đang chơi. Cuối cùng, nữ tư vấn viên cho biết nên dắt cháu đến trụ sở của OIC ở 557-559 Sư Vạn Hạnh, TP.HCM để tư vấn trực tiếp với chuyên gia vào thứ Bảy tới.

Trên thực tế, không chỉ những gia đình có con cháu mê game cần tư vấn mà ngay những người trưởng thành cũng vậy. Một kỹ sư CNTT 38 tuổi đã từng điện thoại để được tư vấn riêng với OIC. Anh LVT (xin phép không dùng tên thật) đã có vợ và một bé trai 2 tuổi khá khỉnh. Cuộc sống gia đình của anh khá ổn định và không có gì để phàn nàn. Tuy nhiên sau khi chơi thử một số game online (trò chơi trực tuyến), anh T cảm thấy rất thú vị và bị hút vào các nhân vật trong game. Dần dà, mâu thuẫn đã nảy sinh trong công việc và gia đình. Ở cơ quan, không được chơi game (vì sếp cấm) thì bứt rứt. Về nhà, nhảy vào máy tính thì vợ con cằn nhằn. Anh T đã làm việc không hiệu quả, còn vợ thì muốn ly hôn. Khi TGVT-TGG liên hệ tìm hiểu, anh T cho biết: "*Sau khi được tư vấn, tôi nhận thức rõ ràng hơn giữa thực tế công việc, gia đình và thế giới ảo*". Hiện anh vẫn là một cao thủ trong server Ly Sơn của Võ Lâm Truyền Kỳ, nhưng anh dành nhiều thời gian hơn cho gia đình, công việc và đã có nhiều tiến bộ.

Tiến sĩ Trịnh Hòa Bình

Lần đầu tiên có một dịch vụ "giải" game. Dịch vụ này giúp cộng đồng xã hội thay đổi hẳn cách nhìn về các doanh nghiệp game. Nhà cung cấp dịch vụ game, thay vì chỉ thực thi việc cung cấp mà không (hoặc ít) quan tâm đến lợi ích, tình cảm, mong muốn, thực trạng đời sống của game giới thì đã quan tâm đến các vấn đề trên.

OIC có vai trò đặc biệt quan trọng còn vì nó quan tâm đến vấn đề kết nối giữa 3 bình diện: người chơi game, nhà doanh nghiệp game và nhà quản lý. Đương nhiên, bên cạnh đó còn là những người thân thiết của game thủ.

OIC tìm hiểu mối quan tâm giữa 3 thành tố kể trên, giúp cân bằng, tỉnh trí cho mọi đối tác liên quan đến game online. Nó có tác động tích cực là chỉ cho con người có thể hiểu được mình đang ở đâu trong thế giới thực hay ảo. Nhất là với những người chơi game, người cần tư vấn về việc chơi game.

Dịch vụ OIC có ý nghĩa làm lành mạnh hoá mối quan hệ giữa cộng đồng và game giới cũng như với nhà quản lý, tạo điều kiện để game phát huy tối đa ảnh hưởng tích cực và chủ trương hạn chế các tác hại, hạn chế trong đời sống đô thị.

Xã hội Việt Nam vẫn còn thành kiến với game. Đó là một thực tế. Bởi lẽ, dường như người ta vẫn chưa làm thật tốt việc giới thiệu những thế mạnh, cái hay, ý nghĩa của dịch vụ trò chơi trực tuyến, ý khí kiên định, tinh thần trách nhiệm, ý thức vươn lên... Cũng dễ hiểu bởi cái mà các bậc cha mẹ thường gặp trong lĩnh vực game là các câu chuyện "bê trễ học hành, cự cãi lại cha mẹ, tụ tập đồng đẳng...". Nhưng chắc chắn rằng game không chỉ có những vấn đề tiêu cực như thế. Nhiều câu chuyện trong trò chơi giải trí game online đã hướng mọi người tới cái thiện, tính đồng đội, tinh thần hợp tác, thái độ nghĩa hiệp... Đó là còn chưa nói tới việc game đã và đang trở thành một ngành sản xuất xã hội và trên thực tế đã hình thành nên một "game giới", có nghĩa là người ta có thể hành nghề, tham gia vào quá trình sản xuất các giá trị của xã hội thông qua hoạt động game.

OIC
(Online Information and Consulting Service)

Số điện thoại tư vấn nóng: (8)8680456
Từ 8h đến 17h hàng ngày.

Địa chỉ:
TPHCM
557-559 Sư Vạn Hạnh, Phường 13, Quận 10.
Hà Nội
17 Bùi Thị Xuân, Quận Hai Bà Trưng.

Email *info.oic@vinagame.vn.*

Với dân số ước đạt 84 triệu người vào 2007, Việt Nam là một quốc gia có dân số trẻ với độ tuổi trung bình là 26. Điều này đồng nghĩa với nhu cầu ứng dụng mạnh mẽ công nghệ mới cũng như nhiều loại hình dịch vụ giải trí, trong đó có game online. Tuy nhiên, nếu như thế hệ trẻ Việt Nam ngày nay không học hành tốt hay biết cân bằng giữa giải trí và học tập/nghiên cứu thì trong tương lai, quốc gia sẽ thiếu "rường, cột". OIC ra đời từ thực tế xã hội như vậy.

Ông Lê Hồng Minh, chủ tịch hội đồng quản trị công ty VinaGame, khẳng định: " *Tôn chỉ của chúng tôi là không ủng hộ việc các game thủ chơi game quá độ. Ngoài sự ảnh hưởng trực tiếp đến đời sống sinh hoạt và học tập của các game thủ, việc chơi game quá độ sẽ ảnh hưởng đến tiêu chí hoạt động của VinaGame - là tạo ra những giá trị tích cực cho xã hội. Bên cạnh đó, chúng tôi cũng xin nói rõ là việc các game thủ chơi game quá độ sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến việc kinh doanh của vinagame - vì chúng tôi muốn có những khách hàng khỏe mạnh, cân bằng trong cuộc sống và có thể gắn bó với chúng tôi lâu dài hơn là những khách hàng chỉ đam mê quá mức trong một thời gian ngắn và sau đó phải từ bỏ game online*".

Trước những tác động xấu đã xảy ra, VinaGame và hiệp hội Phần Mềm Việt Nam (VINASA) đã trình bày dự án trung tâm tư vấn game thủ trước thềm sự kiện ISGAF 2007. Đến cuối năm 2007, OIC (dịch vụ thông tin và tư vấn trực tuyến) đã ra đời. Đây là một cái tên gây nhiều tranh cãi. Một thành viên chủ chốt trong hiệp hội các doanh nghiệp game Việt Nam đã nhấn mạnh: "*Không nên dùng cụm từ 'tư vấn' vì sẽ khiến người dân hiểu nhầm game là thứ gì đó tiêu cực, như nghiện hút ma túy chẳng hạn". Các doanh nghiệp game cũng rất muốn thông qua các hoạt động xã hội có thể mang đến cho cộng đồng những cách hiểu đúng đắn và tích cực hơn về game. Chẳng hạn, thông qua game, người chơi sẽ phải "tự mình ra một chuỗi các quyết định để đạt được sự thành công như ý muốn*". Nói rộng hơn, game cũng là một môi trường giúp rèn luyện kỹ năng sống.

Theo VinaGame, OIC là nơi sẽ nghiên cứu, cung cấp thông tin và thực hiện tư vấn tâm lý cho những người tham gia các hoạt động giải trí trực tuyến khi có yêu cầu. Thông qua đó, các chuyên gia sẽ chia sẻ những tâm tư tình cảm, nguyện vọng cũng như giải đáp thắc mắc, giải tỏa những vấn đề tâm lý, giúp những người cần tư vấn có thể hiểu biết hơn khi tham gia vào "thế giới ảo", cân bằng thời gian và cuộc sống... Đối tượng được phục vụ không chỉ giới hạn trong việc giải trí bằng game trực tuyến mà còn mở rộng ra các dịch vụ giải trí trực tuyến, dành cho nhiều đối tượng như các bậc phụ huynh, những người quan tâm đến lĩnh vực này.

Được biết, tham gia hỗ trợ và tư vấn trực tiếp cho OIC là đội ngũ các chuyên gia tư vấn tâm lý giàu kinh nghiệm tại Việt Nam như: Ts. xã hội học Trịnh Hòa Bình, Ts. tâm lý Huỳnh Văn Sơn, chuyên viên tư vấn Lý Thị Mai, chuyên viên tư vấn tâm lý Lý Hà Thu, tiến sĩ ngữ văn Nguyễn Văn Tình, thạc sĩ Võ Văn Nam, cử nhân tâm lý Trần Thị Thanh Nhàn, v.v.... Đây là những người không chỉ giàu kinh nghiệm trong lĩnh vực tâm lý xã hội học mà còn có những nghiên cứu sâu sắc về các vấn đề liên quan đến xã hội cộng đồng trực tuyến và hoạt động giao lưu – giải trí qua Internet.

VinaGame mong muốn OIC sẽ là mô hình mẫu để từ đó các doanh nghiệp Việt Nam cùng hợp tác xây dựng các trung tâm thông tin về giải trí điện tử, đẩy mạnh nền công nghiệp giải trí điện tử của Việt Nam. Tuy nhiên, đến nay vẫn chỉ có một mình VinaGame kiên trì với dịch vụ này. Người Việt Nam có câu: "Phú quí sinh lễ nghĩa". Có lẽ nhiều người cho rằng chỉ có những công ty game đang ăn nên làm ra mới nghĩ đến chuyện tư vấn không công. Tuy nhiên, đây chính là một cách xây dựng văn hóa kinh doanh và văn hóa game nhằm phát triển một nền kinh tế game lành mạnh.

Những bậc phụ huynh lo lắng cho con cái, cần có sự cảm thông trước khi nhận được những lời tư vấn về các biện pháp quản lý con em hiệu quả. Đến với OIC, tối thiểu họ sẽ đều nhận được sự sẻ chia và đồng cảm. Nhận thấy những tình huống tư vấn của OIC rất cần thiết không chỉ cho game thủ mà cả những phụ huynh, người thân, Thế Giới Game sẽ cố gắng thực hiện thường kỳ bắt đầu từ số sau. Hy vọng đây sẽ là kênh chia sẻ hiệu quả cho tất cả mọi người.

YÊN KHÊ

Thạc sĩ Nguyễn Thị Tâm (bên trái), giám đốc công ty Ứng Dụng Khoa Học Tâm Lý Hồn Việt

Chưa có một nghiên cứu cụ thể nào về mức độ thành kiến của phụ huynh Việt Nam đối với game. Tuy nhiên, nhiều phụ huynh không biết rõ về game online, nên khi con cái bắt đầu quan tâm, hoặc tham gia chơi họ không biết, không định hướng hoặc đề phòng, cho đến khi báo động, hoặc có dấu hiệu chơi game quá đà. Chính những trường hợp đó, làm cho dư luận không có cái nhìn thiện cảm với game online.

Cha mẹ nên có thái độ rõ ràng và cương quyết với con ngay từ khi con bắt đầu tiếp cận với game online, bằng cách đối thoại với con để "đàm phán" và thống nhất thời gian biểu cho việc học tập, giải trí, không nên cấm đoán, mà cũng không được nhân nhượng về vấn đề thời gian chơi game của con.

Nhiều trường hợp đến tư vấn về vấn đề chơi game quá đà, dành quá nhiều thời gian trên mạng, theo nhận định chung, chúng tôi thấy phần lớn các em chơi game online ở tuổi thiếu niên dễ rơi vào nghiện game hơn các em tuổi đã lớn. Cũng giống mọi thú vui khác, khi các em chơi game mà bị lệ thuộc quá nhiều thì rất không tốt cho cá nhân đó. Có một em SV năm 3 ĐHKT, 21 tuổi và đã mê game hơn 2 năm, mức độ hết sức trầm trọng, mỗi ngày em có thể chơi suốt 15 - 17 giờ không cần nghỉ hoặc ăn uống. Hiện em đã ở trong tình trạng bỏ học.

NHỮNG CHÚ CHUỘT TRONG GAME

Tạm gác chuyện giới thiệu và phân tích những tựa game hot nhất trong tháng, chúng ta hãy cùng nhau bàn luận chủ đề gần gũi hơn trong năm nay. Đó là những chú chuột, nhưng đặc biệt hơn đây là những chú chuột đã góp mặt trong làng game từ trước đến nay.

Tên gọi: Mickey

Đặc điểm nhận dạng:

Ngoài cái mũi dài đặc trưng của loài ngậm nhấm, Mickey cũng là chú chuột đầu tiên có trang phục là quần đùi và giày.

Xuất xứ:

Mickey được tạo ra nhằm thay thế chú thỏ may mắn Oswald, ngôi sao hoạt hình do xưởng vẽ Disney tạo ra trước đó theo đặt hàng của Charles Mintz, xưởng phim Universal.

Khi Disney đề nghị mức thù lao cao hơn cho các tập phim về chú thỏ Oswald, Mintz tuyên bố rằng ông thuê trọn gói đội ngũ của Disney, nhóm này có thể tiếp tục công việc để được trả lương nếu đồng ý. Mintz sở hữu nhân vật Oswald và tin rằng ông đang nắm đằng chuôi. Disney tức giận từ chối tiếp tục làm việc và trở về California hoàn thành các tập Oswald cuối cùng theo hợp đồng với Mintz. Disney đã rất thất vọng bởi các cộng sự không hợp tác với ông, tuy vậy ông kiên quyết làm lại từ đầu. Xưởng phim Disney khởi đầu lại với các nhân viên Ub Iwerks, họa sĩ hoạt hình và diễn viên thực tập trung thành Les Clark. Một bài học Disney kiếm được từ vụ việc này là luôn giữ tất cả các quyền sở hữu với mọi nhân vật do mình sáng tạo.

Mùa xuân năm 1928, Disney đề xuất Ub Iwerks bắt đầu xây dựng những ý tưởng cho một nhân vật hoạt hình mới. Iwerks đã thử với những nhân vật như ếch, chó và mèo nhưng Disney đều chưa hài lòng. Một con bò sữa rồi ngựa cũng bị chối từ, tuy rằng hai con vật này về sau cũng trở thành các nhân vật hoạt hình là bò Clarabelle và ngựa Horace. Cuối cùng, Ub Iwerks lấy ý tưởng từ một bức họa cũ từ năm 1925 của họa sĩ Hugh Harman. Đó là vài bức vẽ phác một chú chuột quanh một tấm ảnh của Walt Disney.

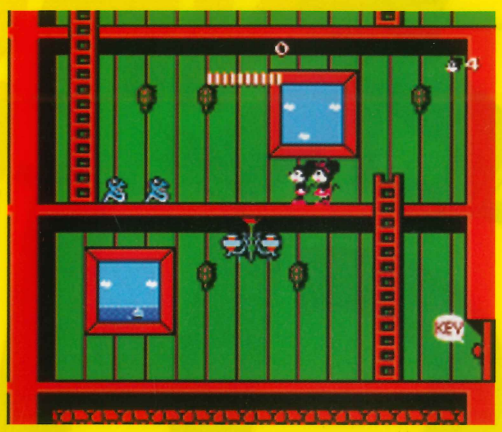
Chuột Mickey là người già tuổi nhất trong danh sách này

Chúng thu hút cảm hứng của Ub Iwerks để tạo ra nhân vật hoạt hình mới lấy tên là chuột Mickey.

Ngày sinh của Mickey được hãng phim Walt Disney ấn định là 18 tháng 11, thời điểm tung ra (năm 1928) bộ phim "Tàu hơi nước Willie" (Steamboat Willie) do Mickey thủ vai chính. Ngày nay, Mickey còn được biết đến là biểu tượng của hãng phim Walt Disney.

Game tiêu biểu:

- Mickey và bạn gái Minnie xuất hiện trên game lần đầu tiên với sản phẩm Mickey Mousecapade của hãng Hudson Soft trên nền NES vào năm 1987 tại Nhật Bản. Một năm sau trò chơi có mặt tại thị trường Bắc Mỹ.



Mickey và Minnie trong Mickey Mousecapade

- Năm 1999, Mickey's Racing Adventure – game đua xe đầu tiên về chuột Mickey được ra mắt trên hệ Game Boy Color (GBC). Sản phẩm được các trang game uy tín như Gamespot, IGN, Nintendo Power đánh giá rất cao. Đây cũng là lý do hai năm sau, Mickey tiếp tục trở lại trường đua với Mickey's Speedway USA cũng trên hệ GBC.

Lần xuất hiện ấn tượng nhất của Mickey

- Tháng 3/2002 Mickey cùng các nhân vật nổi tiếng khác của Walt Disney như vịt Donald, chó Goofy... góp mặt trong xêri game nhập vai Kingdom Hearts của hãng Square Enix. Trong game Disney vào vai Đức Vua của lâu đài Disney.

Lời bình:

Có tần số xuất hiện trên game chỉ kém hơn đàn em Jerry, nhưng Mickey chứng tỏ mình là anh cả trong danh sách này khi để lại những sản phẩm ấn tượng như Mickey's Racing Adventure và Mickey Speed Way's Adventure. Chưa hết, tuy chỉ góp mặt với tư cách là vai phụ trong xêri game nhập vai nổi tiếng Kingdom Hearts nhưng bấy nhiêu thôi cũng đủ chứng minh Mickey là chú chuột trong game lẫn phim thành công nhất hiện nay.

Tên gọi: Jerry

Đặc điểm nhận dạng:

Toàn thân của Jerry được phủ màu nâu, nổi bật là đôi tai to và cặp mắt tròn xoe cực kỳ lanh lợi.

Những cuộc phiêu lưu của chuột Jerry không bao giờ thiếu mèo Tom.

Xuất xứ:

Năm 1939, Joseph Barbera – nhà biên kịch và thiết kế nhân vật, đã hợp tác với đạo diễn dày dạn kinh nghiệm William Hanna của xưởng phim hoạt hình MGM cho ra mắt bộ phim hoạt hình Puss Gets the Boot xoay quanh cuộc rượt đuổi giữa chú mèo xám Japser và một chú chuột không tên. Bộ phim được đưa lên màn ảnh rộng vào ngày 10 tháng 2 năm 1940 và được xem là tiền thân của xêri "Tom and Jerry" sau này.

Hình ảnh đối lập giữa chuột và mèo của bộ phim đã được khán giả rất yêu thích. Và bộ phim trên đã được đề cử Best Short Subject: Cartoons của viện Hàn Lâm Khoa Học và Điện Ảnh vào năm 1941 nhưng may mắn đã không đến với bộ phim khi giải thưởng này về tay The Milky Way cũng của xưởng phim MGM.

Tuy nhiên, nhà sản xuất Fred Quimby, đã động viên Hanna và Barbera tiếp tục thực hiện những xêri phim chuột và mèo khác. Cả Hanna và Barbera đã tổ chức một cuộc thi nội bộ về việc đặt tên cho hai nhân vật chính. John Carr một họa sĩ trong xưởng đã giành chiến thắng nhờ đề xuất cái tên Tom (mèo) and Jerry (chuột).

Chính Tom và Jerry đã mang lại cho William Hanna và Joseph Barbera 7 giải thưởng của viện Hàn Lâm Khoa học và Nghệ thuật Điện ảnh

Lời bình:

Nhờ tỏa sáng rực rỡ trên điện ảnh cùng với bạn diễn Tom mà các sản phẩm game ăn theo chuột Jerry lẫn mèo Tom đều được phát triển đều đặn với hơn hai mươi tựa game khác nhau (nhiều hơn bất kỳ chú chuột nào trong danh sách này), "phủ sóng" đều, đa dạng mọi thể loại trên các hệ máy từ console, handheld console, moblie, PC... Tuy chưa tạo được dấu ấn đậm nét nhưng hầu hết sản phẩm dựa trên thương hiệu này đều thể hiện khá và truyền tải được phần nào nội dung vui nhộn, hóm hỉnh của phim.

Game tiêu biểu:

Sản phẩm đầu tiên mà Jerry tham gia là Tom & Jerry: The Ultimate Game of Cat and Mouse (1990) game đi cảnh được thực hiện bởi Hi Tech Expressions trên NES và PC.

Tom and Jerry War of the Whiskers (PS2, Xbox, Game Cube) được VIS Entertainment thực hiện và ra mắt vào năm 2002. Đây cũng là game đối kháng 3D đầu tiên mà Jerry tham gia.

Tom and Jerry Tales (NDS) ra mắt vào ngày 07/11/2006.

Game tiêu biểu:

Sau khi Infogrames (sau này đổi tên là Atari) hủy bỏ dự án Stuart Little: Big City Adventures, Activision đưa Stuart Little lên sân khấu game bằng Stuart Little The Journey Home dành cho hệ Game Boy Color vào năm 2001.

Năm 2002, cả Activison và Sony Computer Entertainment cho ra đời Stuart Little 2 trên PlayStation và Game Boy Advance.

Vào năm 2003, SEGA nắm quyền phát triển thương hiệu Stuart Little trên game và cho ra mắt Stuart Little 3: Big Photo Adventure trên hệ PS2.

Lời bình:

So với hai đàn anh Jerry và Mickey, lượng sản phẩm dựa trên thương hiệu Stuart Little tương đối khiêm tốn hơn và dấu ấn để lại cũng chỉ dừng ở mức chơi qua cho biết chứ không được phổ biến rộng rãi như phim.

Tên gọi: Stuart Little

Hình bìa của truyện ngắn Stuart Little trong dịp kỷ niệm 60 năm ra mắt

Stuart Little nổi tiếng trên phim hơn là game

Đặc điểm nhận dạng:

Stuart Little là một chú chuột bạch nhỏ nhắn.

Xuất xứ:

Stuart Little là tên truyện ngắn đầu tiên của cố nhà văn E. B. White dành cho trẻ em, phát hành năm 1945, xoay quanh số phận của chú chuột Stuart Little. Theo nhà văn White, ý tưởng hình thành truyện ngắn trên xuất phát từ một giấc mơ khi ông ngủ trên tàu. Tập truyện thành công đến nỗi rất nhiều độc giả mong muốn có phần kế tiếp.

Tên gọi:
KAO

KAO cần những bước nhảy lớn để cải thiện hình ảnh của mình trong mắt game thủ

Đặc điểm nhận dạng:

Một chú chuột túi châu Úc với bộ lông vàng ươm.

Xuất xứ:

KAO có nguồn gốc từ hãng phát triển game X-Ray Interactive.

Game tiêu biểu:

Kao the Kangaroo (Dreamcast, GBA) – 2001
Kao the Kangaroo Round 2 (PC, PS2, Xbox, GC) – 2003

Lời bình:

Mặc dù xuất thân chính từ lò game nhưng chuột túi KAO dường như chưa khẳng định được lợi thế của mình. Trong tương lai, chuột túi KAO có lẽ cần nhiều bước nhảy lớn hơn để ghi đậm hình ảnh của mình trong lòng game thủ.

Tiểu trù Remy

Tên gọi:
Remy

Đặc điểm nhận dạng:

Nó chỉ là một con chuột cống xấu xí nhưng người Pháp "cũng phải ngước nhìn". Nếu như trong các bộ phim và game trước đây, hình ảnh chú chuột thường được cách điệu thì trong bộ phim và game cùng tên Ratatouille, Remy đã thể hiện một vai diễn 4 chân (thỉnh hoảng có đi 2 chân) của loài chuột cống gớm ghiếc nhưng cũng rất đỗi "dễ thương".

Game tiêu biểu:

Ratatouille (Pixar, THQ) tháng 8/2007. Game chạy trên các hệ: PC, PS2, PS3, PSP, GameCube, DS, Game Boy Advance, Wii, Xbox, XBox 360, Wireless.

Lời bình:

Ratatouille là một game phiêu lưu đầy mạo hiểm. "Ai cũng có thể nấu ăn được", cứ gì một con chuột phải không các bạn? Việc nhập vai Remy để phục hồi uy tín của nhà hàng Gusteau's quả là thách thức đáng kể cho các tay game tuổi teen.

XUÂN PHÚ

Những GAME đáng quan tâm nhất năm 2008

Thị trường game năm 2007 vừa qua thật sôi động và nhiều điều bất ngờ. Điều này hứa hẹn thêm nhiều niềm hy vọng cho các game dự kiến phát hành trong 2008. Nào, hãy cùng Thế Giới Game điểm mặt qua các anh tài dự kiến "xuất đầu lộ diện" trong năm nay.

SU SU

1 No More Heroes

Hệ máy: Wii – NPH:Q1/2008

Đối tượng: những game thủ đã từng đam mê với Shenmue I & II Killer 7

Lý do đáng chơi: Với những điều giám đốc Goichi Suda đã làm được trong Killer 7, phong cách chơi chính là nghệ thuật của game. No More Heroes mở ra một thế giới rộng lớn cho người chơi khám phá và đưa người chơi trở thành một sát thủ chuyên nghiệp. Suda cho biết, No More Hero sẽ liệt vào "hạng" Mature và bạo lực hơn cả Manhunt 2.

Lý do không đáng chơi: Nếu là một game thủ yêu thích với những game nhí nhảnh, vui tươi như Super Smash Bros. Brawl thì No More Hero không thể đáp ứng.

2 Ghostbusters

Hệ máy: PS3, PS2, Xbox 360, Wii, DS – NPH: Q3/2008
Đối tượng: những game thủ là fan của thể loại hành động và diệt ma, như dòng Resident Evil chẳng hạn.
Lý do đáng chơi: Harold Ramis và Dan Akroyd là những người viết nội dung cho game này, cũng chính họ đã gầy dựng nên bộ phim Ghostbusters trước đây. Game hứa hẹn sẽ mang đến cho người chơi những pha hồi hộp, hào hứng như trong tác phẩm điện ảnh.
Lý do không đáng chơi: Lý do khiến nhiều người không quan tâm đến game, chính vì bộ phim đã ra đời cách đây khoảng chừng... 2 thập kỷ.

3 Battlefield: Bad Company

Hệ máy: PS3, Xbox 360 – NPH: Q1/2008
Đối tượng: những người thích Battlefield và cả Mercenaries Apocalypse Now.
Lý do đáng chơi: Game này tập trung vào các cuộc chiến nảy lửa. Người chơi có thể thoải mái tương tác với các vật xuất hiện trong game, kèm thêm các chiến thuật mới lạ cho dòng game chiến tranh.
Lý do không đáng chơi: Lý do chính đáng nhất là gần đây rất nhiều thể loại game chiến đấu xuất hiện, khiến game thủ lâm vào tình trạng "bội thực" game chiến tranh, hầu như game nào cũng na ná nhau. Bạn có bao giờ đếm xem là mình đã bao lần "xông pha" ra chiến trường, để tiêu diệt đối thủ hay ngược lại? Hy vọng chế độ chơi mạng sẽ làm hài lòng những ai có ý định bỏ ra 60 USD để "tậu" Battlefield: Bad Company.

4 Resident Evil 5

Hệ máy: X360, PS3 – NPH: Cuối 2008
Đối tượng: dĩ nhiên là game thủ đã không bỏ lỡ phần nào của sê-ri này.
Lý do đáng chơi: Lần này, Capcom không chỉ giới thiệu đến game thủ những nhân vật mới mà cả một "tua" du lịch để săn Zombie. Trong Resident Evil 5, người chơi sẽ vào vai Chris Redfield (người đã xuất hiện trong Resident Evil và Resident Evil: Code Veronica) chiến đấu với cả một địa ngục đầy thây ma.
Lý do không đáng chơi: Sau khi đầu tư quá nhiều trí óc vào phiên bản Resident Evil 4, liệu Capcom còn đủ sức để làm thêm một tác phẩm nghệ thuật nữa hay không? Thật khó để có thể trả lời cho đến khi game xuất hiện.

5 Project Origin

Hệ máy: X360, PS3, PC – NPH: 2008
Đối tượng: đây là một game dành cho những ai từng hứng thú với F.E.A.R hay Call of Duty 4.
Lý do đáng chơi: F.E.A.R tuy thuộc thể loại bắn súng nhưng pha chút yếu tố kinh dị để hấp dẫn người chơi. Và để thỏa mãn hơn, Project Origin sẽ thêm thắt những yếu tố ma quỷ vào game, với hồn ma Alma đáng sợ. Hãy vững tay súng nhé các chiến binh!
Lý do không đáng chơi: game lại thường không thể hiện hết những điều người chơi mong đợi. Nếu thích kinh dị, bạn dễ dàng tìm thấy ở Resident Evil 5 hay Silent Hill 5. Nếu thích thể loại bắn cho đã tay thì sẽ có Turok hay FarCry 2.

6 Silent Hill 5

Hệ máy: X360, PS3 - NPH: Cuối 2008
Đối tượng: Nếu bạn là fan của Resident Evil hay Fatal Fame.
Lý do đáng chơi: Sau khi Silent Hill 4 kết thúc, hãng Konami đã có bước đi mới cho dòng Silent Hill, đó là giao cho nhà phát triển The Collective phiên bản thứ 5. Với một khởi đầu hoàn toàn mới, game hứa hẹn đưa người chơi đến... những nỗi sợ kinh hoàng nhất, đến thị trấn được mệnh danh là "ít mến khách nhất Thế giới". Nhà phát triển cho biết, nhân vật chính trong game là Alex Shepherd, một người đang cố gắng tìm đứa em thất lạc.
Lý do không đáng chơi: rõ ràng Konami đang chơi "cạnh bạc cuộc đời" với The Collective, nơi đã cho ra lò những tựa game như: Buffy The Vampire Slayer, Wrath Unleashed... Liệu sự kết hợp Nhật - Mỹ này có thành công? Chờ xem nhé!

7 Turok

Hệ máy: X360, PS3, PC - NPH: 03/2008
Đối tượng: dân ghiền FPS đỉnh như Far Cry, Crysis, Splinter Cell...
Lý do đáng chơi: Đề tài khủng long luôn gây được nhiều chú ý, cho dù là điện ảnh hay game. Với sự đa dạng về chủng loại khủng long, cộng với nhiều vũ khí thuộc hạng "vô đối", Turok sẽ là nơi bạn "quậy phá" với lũ khủng long hay... ngược lại. Bên cạnh đó, chế độ chơi mạng hỗ trợ 16 người hứa hẹn nhiều cuộc tranh tài hấp dẫn.
Lý do không đáng chơi: Nhiều người thắc mắc rằng: Sao lại có khủng long giống như Trái đất trên một hành tinh xa lạ?

8 Burnout Paradise

Hệ máy: X360, PS3 - NPH: Q1/2008
Đối tượng: người thích các thể loại game như Wipeout, Grand Theft Auto...
Lý do đáng chơi: Burnout mang đến cho người chơi cảm giác siêu nhanh của các siêu xe. Bên cạnh đó là các vụ đụng xe đầy... chiến thuật. Game thủ sẽ có thể "lượn lờ" tại Paradise City - một thành phố hư cấu, dù là chế độ chơi đơn hay mạng đều sẽ có nhiều điều thú vị đang chờ đón bạn. Paradise cũng hỗ trợ chiếc camera của X360 và PS3 vào game để người chơi có thể, ghi lại những khoảnh khắc tuyệt vời và "úp" lên mạng.
Lý do không đáng chơi: Những vụ đụng xe luôn thể hiện quá mức, dễ gây kích động.

9 Wii Fit

Hệ máy: Wii - NPH: Q1/2008
Đối tượng: dành cho những người mỗi sáng phải lên bàn cân và.... lo lắng.
Lý do đáng chơi: Chơi game mà có thể giảm cân? Nếu dùng vậy thì không điều gì tuyệt vời hơn nữa! Wii Fits có sự hỗ trợ đắc lực của "balancing board", tấm thảm này sẽ xem xét trọng lượng toàn bộ cơ thể của bạn và đưa ra hơn 40 bài tập thể dục hữu ích.
Lý do không đáng chơi: Đừng quá tin vào quảng cáo!

MiMi GAMES

Happy New Year 2008

DS LITE

PLAYSTATION 3

WII

XBOX 360

PSP SLIM

55A Pasteur, Dist. 1, HCMC
Tel: (848) 9140594 - 9240595

114 Pasteur, Dist. 1, HCMC
Tel: (848) 9140890

Game hay nhất năm 2007

SUPER MARIO GALAXY

Cái đẹp chỉ thoáng qua còn cái hay thì ở lại mãi, câu nói này thích hợp với game Super Mario Galaxy (SMG) khi được ban biên tập GameSpot bình chọn là game hay nhất trong năm 2007.

Trong cuộc chạy đến danh hiệu danh giá này cùng SMG là các đối thủ hạng "nặng" và sản phẩm nào cũng rất xứng đáng nhận giải như: BioShock, Call of Duty 4: Modern, Crysis, Forza Motorsport, God of War, Halo, Rock, The Orange và World in Conflict. Sở dĩ SMG qua mặt được các đối thủ sừng sỏ khác nhờ có gameplay hay và cuốn hút. Thêm vào đó, SMG còn góp phần mở ra một hướng phát triển mới cho dòng game Platformer cổ điển mà gần như thất truyền thời gian gần đây. Một yếu tố khác ảnh hưởng khá lớn đến kết quả này là nhờ danh tiếng của dòng game Mario của Nintendo đã ghi lại dấu ấn rất đậm trong mỗi người chơi game. Yếu tố cuối cùng mang tính quyết định để SMG đạt danh hiệu này chính là tính phổ thông của game, mọi người ai cũng có thể chơi Mario vui vẻ mà không bị hạn chế độ tuổi như một số game khác.

Ngoài ra, MSG còn đoạt được các giải thưởng khác như: "Wii Game of the Year", "Best Platform Game" của GameSpot và IGN; "Best Use of Sound", "Best Graphics Technology", "Best Original Score", "Best Artistic Design", "Best Videogame Soundtrack/Score" của IGN và đứng hàng thứ 4 trong 10 game hay nhất năm 2007 của GameSpy.

Phát triển và phát hành: **Nintendo** - Thể loại: **3D Platformer** - Ngày phát hành: **12/11/2007** - ESRB: **EVERYONE** - Hệ máy: **Wii**

SỰ RA ĐỜI CỦA CÁC HỆ MÁY "NEXT-GEN" CỦA CONSOLE ĐÃ TÁC ĐỘNG MẠNH LÊN CÁC NHÀ SẢN XUẤT GAME. TRONG NĂM 2007 VỪA QUA, CÁC HÃNG PHÁT TRIỂN GAME LIÊN TIẾP "CHO RA LÒ" NHỮNG SẢN PHẨM NGÀY CÀNG HOÀN THIỆN HƠN VỀ GAMEPLAY LẪN ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Phát triển: **Infinity Ward** - Phát hành: **Activision** - Thể loại: **Modern First-Person Shooter** - Ngày phát hành: **5/11/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **PS3, X360, DS, PC**

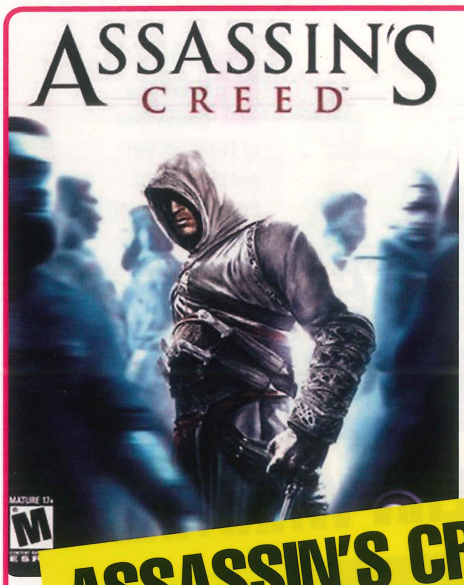
Bản thứ 4 của dòng game Call of Duty với tên gọi là Modern Warfare tiếp nối thành công các trận chiến nảy lửa ở Đệ nhị thế chiến của dòng game đã quá thân thuộc với các game thủ yêu thích thể loại hành động bắn súng.

Modern Warfare được nhiều người đánh giá là thành công nhờ có nhiều cải tiến cách chơi trong mục chơi đơn khiến game trở nên hấp dẫn hơn. Mục chơi mạng nâng cấp nhiều, đáng kể nhất là game cho phép người chơi tích lũy điểm kinh nghiệm như thể loại RPG. Điều đặc biệt nhất của Modern Warfare chính là engine, hạt nhân của game quá tuyệt vời, vừa đủ sức đáp ứng được các hiệu ứng đồ họa và gameplay vồn vã đến ngẹt thở mà lại không cần đòi hỏi những cỗ máy có cấu hình cao. Có thể nói việc lựa chọn đúng thời điểm để phát hành và trên nhiều hệ máy đã khiến game nhận được khá nhiều giải thưởng trong năm 2007 như: "PC – X360 – PS3 Game of the Year" và "PC – X360 – PS3 Action Game of the Year" của GameSpy; "Best First-Person Shooter", "X360 Game of the Year", "Best Online Multiplayer" của IGN; "Best PlayStation 3 Game", "Best X360 Game"của GameSpot, cùng đua tranh với Modern Warfare ở giải này còn có các game: Assassin's Creed, Rock Band, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Warhawk.

CRYSIS

Crysis là game gắn súng tiêu biểu cho dòng game next-generation trên hệ máy PC. Game lấy bối cảnh viễn tưởng về một cuộc chiến giữa loài người và sinh vật ngoài hình tinh. Crytek "ăn nên làm ra" từ khi game đầu tay của họ là Far Cry phát hành và được giới game thủ đón nhận nhiệt liệt vì có hình ảnh đồ họa đẹp tuyệt vời. Crysis là sản phẩm tiếp theo mà Crytek tung ra trong năm 2007; đã kế thừa và phát huy hiệu quả thế mạnh đồ hoạ nhờ vào engine CryENGINE 2 mạnh mẽ. Sự ra đời của Crysis đã mang lại thành công và danh tiếng cho Crytek, cụ thể là game đã nhận được nhiều giải thưởng danh giá của các tạp chí điện tử chuyên về game như giải "Best Graphics Technology" của IGN và GameSpot; hạng 8 trong 10 game PC hay nhất trong năm 2007 của GameSpy; "Best PC Game" và "Best Shooter" của GameSpot, tham gia tranh dành danh hiệu "Best PC Game" còn có các game là BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare, The Orange Box và World in Conflict.

Phát triển: **EA Games** - Phát hành: **Crytek** - Thể loại: **Sci-Fi First-Person Shooter** - Ngày phát hành: **13/11/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **PC**



ASSASSIN'S CREED

Phát triển: **Ubisoft** - Phát hành: **Ubisoft Montreal** - Thể loại: **Historic Action Adventure** - Ngày phát hành: **13/11/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **X360, PC, PS3, DS**

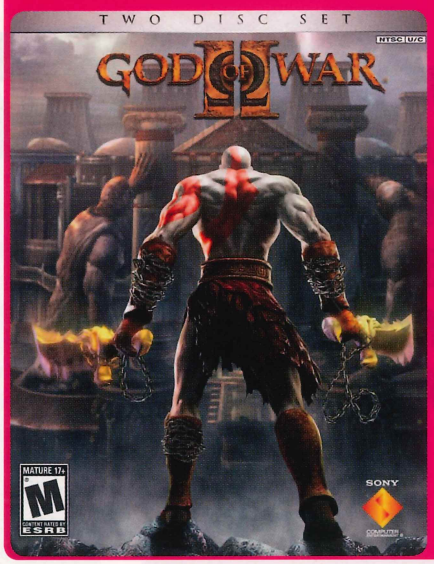
Thích khách Desmond Miles (Altar) cùng với câu chuyện đời ly kỳ và các kỹ năng chiến đấu điêu luyện của mình đã hoàn thành tốt sứ mạng khi đưa Assassin's Creed vào danh sách những game hay nhất năm 2007. Ngoài ra, với những cảnh đẹp thời trung cổ trong game cũng đã đem lại cho Assassin's Creed những giải thưởng danh giá cho phần hình ảnh và trailer trình diễn là các giải: "Best PS3 game of the show" của GameSpot và GameSpy, "Best of Show" của Gametrailers.

Các fan của dòng game phiêu lưu, hành động bí mật sẽ rất vui mừng khi biết được Assassin's Creed đã bán được hơn 2,5 triệu bản và đạt được nhiều giải thưởng quan trọng trong năm như: "Best Action/Adventure Game của Game Critics"; "Best Action Adventure Game" của GameSpot, tham gia tranh tài cùng Assassin's Creed trong giải này còn có các game: God of War, Resident Evil 4: Wii Edition, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Tomb Raider: Anniversary.

GOD OF WAR II

Phát triển và phát hành: **SCEA** - Thể loại: **Fantasy Action Adventure** - Ngày phát hành: **13/3/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **PS2**

Không mấy khó khăn khi God of War II đánh bại các đối thủ khác là: GrimGrimoire, Rock Band, Shin Megami Tensei: Persona 3, Guitar Hero III: Legends of Rock, Odin Sphere, Rogue Galaxy, Winning Eleven: PES 2007, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords và Tomb Raider: Anniversary để dành giải thưởng "Best PlayStation 2 Game" của cả 3 tờ tạp chí điện tử lớn là GameSpot, GameSpy và IGN. Có thể nói trong năm vừa qua God of War II đã quá nổi bật hơn các sản phẩm game khác ở hệ máy PS2 nên việc God of War II thuận lợi chiếm hết các giải thưởng của hệ máy PS2 là không có gì đáng ngạc nhiên. Hầu hết mọi game thủ đều nhận thấy sự tiến bộ rõ rệt của God of War II so với phiên bản đầu về hình ảnh, câu đố và các nhân vật, nhất là Kratos được chăm chút rõ rệt.



THE ORANGE BOX

Phát triển: **Valve Software** - Phát hành: **EA Games** - Thể loại: **Sci-Fi First-Person Shooter** - Ngày phát hành: **10/10/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **X360, PC, PS3**

Sự ra đời của The Orange Box trên hệ PC vào tháng 10 năm ngoái đã khiến rất nhiều fan của dòng game Half-Life 2 phải thốt lên sung sướng vì The Orange Box được đóng gói hầu hết các sản phẩm của hãng Valve là: Half-Life 2, Half-Life 2 Episode One, Half-Life 2 Episode Two, game giải đố Portal và game chơi qua mạng Team Fortress 2. Sự chọn lọc khôn khéo các sản phẩm đã giúp hãng Valve không những bán được hàng chạy như tôm tươi mà còn đạt được rất nhiều giải thưởng cho bộ sưu tập này như: "Best Original Game Mechanic", "Best Puzzle Game", "Funniest Game", "Best New Character(s)" của GameSpot; The Orange Box đứng thứ 2 trong "Top 10 Games PC - X360 - PS3 of the Year" và "Gamers' Choice" của GameSpy; "Best Puzzle Game", "Best End Credit Song" của IGN. Cái hộp thần kỳ đã giúp Valve và các fan của mình trở nên gần gũi hơn bao giờ hết. Và hơn thế là trong dịp nghỉ lễ cuối năm, các game thủ có những "món ăn tinh thần" yêu thích và "đầy dinh dưỡng".

BIOSHOCK

Đây là tốt dịp để mọi người cùng hồi tưởng về những cảm giác tuyệt vời mà BioShock đã đem lại cho người chơi. BioShock không chỉ là một game cuốn hút bởi gameplay của một game bắn súng góc nhìn người thứ 1 mà còn có hình ảnh tươi đẹp và nhân vật được thiết kế rất ấn tượng và nghệ thuật... Tất cả những thứ đó chỉ như là những chiếc lá trang trí thêm cho đóa hoa "Best Story" mà BioShock đã đạt được trên hầu hết các tờ tạp chí chuyên về game. Điều này không chỉ khiến game thủ từng chơi qua BioShock tự hào và cảm thấy may mắn vì mình đã được chơi game có cốt truyện hay nhất trong năm qua, mà còn khiến bao game thủ khác tò mò. Nhìn chung trong năm qua, BioShock đã thành công hơn mong đợi khi đạt được rất nhiều giải thưởng quan trọng: "Best Story" của GameSpot; "PC Game of the Year", "Best Use of Sound", "Best First-Person Shooter", "Best Artistic Design" của IGN; "Best Story", "Best Sound", "Best Art Direction" của GameSpy.

Phát triển: **2K Boston** - Phát hành: **2K Games**
Thể loại: **Sci-Fi First-Person Shooter** - Ngày phát hành: **21/8/2007**
ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **X360, PC**

MASS EFFECT

Phát triển: **BioWare** - Phát hành: **Microsoft Game Studios** - Thể loại: **Action Role-Playing** - Ngày phát hành: **20/11/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **X360**

Nếu đã là game thủ yêu thích game hành động nhập vai thì có lẽ tựa game Mass Effect sẽ không mấy xa lạ. Mass Effect được coi là một trong những game "đinh" được phát hành cuối năm 2007 nên sự có mặt của sản phẩm này trong các danh sách đề cử giải thưởng khác nhau trong năm cũng là chuyện bình thường. Mặc dù Mass Effect được đề cử ở khá nhiều hạng mục khác nhau nhưng kết quả game chỉ đạt được những giải thưởng tương đối. Giải đáng chú ý nhất là "Best New Character(s)" thì Mass Effect chỉ đứng hàng thứ 3 sau The Orange Box và BioShock. Yếu tố ảnh hưởng nhiều đến việc Mass Effect không dành được nhiều cảm tình của người chơi có thể là do game chỉ phát hành trên 1 hệ máy X360.

Các giải thưởng mà Mass Effect dành được gồm: "Best Voice Acting", "Best Original Music" của GameSpot; "X360 Best Story", "X360 Best RPG" của IGN; "Best Voice Acting", "Best Soundtrack", "Xbox 360 RPG Game of the Year" "X360 Gamers' Choice Award" của GameSpy.

PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (PQCotW) đã tiến xa hơn so với một trò giải trí đơn thuần trên hệ máy PSP, giờ đây các game thủ trên mọi hệ máy đều biết PQCotW là một game giải đố, game trực tuyến hay nhất trong năm qua, và nếu chưa từng chơi qua thì đó là một sự mất mát không phải là nhỏ của bạn. Ngoài ra, điều khiến PQCotW nổi bật hơn các trò chơi khác đó chính là cách chơi sáng tạo, sự kết hợp khéo léo giữa 3 thể loại chơi cổ điển là role-playing kết hợp strategy và puzzle. Với giao diện thân thuộc như game Bejeweled nhưng PQCotW có cách thi đấu lôi cuốn và hấp dẫn hơn nên đã trở nên phổ biến và hấp dẫn các game thủ yêu thích game giải đố.

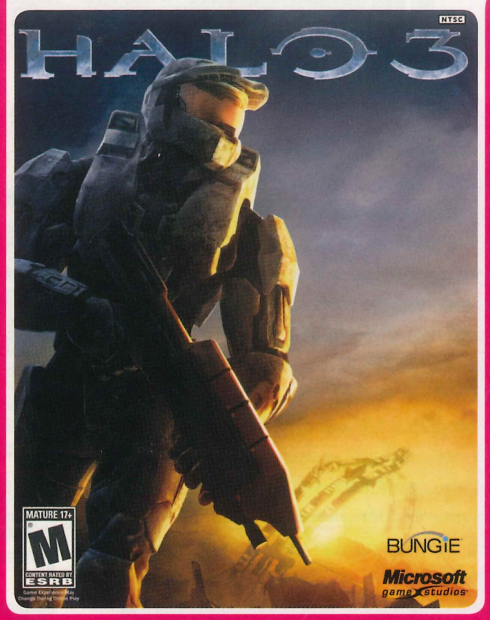
Game đã đoạt được hầu hết các giải thưởng danh giá nhất của thể loại game giải đố và trên hệ máy PSP là: "Best PSP Game", "Best Game No One Played" của GameSpot; "PS2 Best Puzzle Game", "Best Xbox Live Arcade Game" của IGN; và "Best XBLA Game" của GameSpy.

Phát triển: **Vicious Cycle** - Phát hành: **D3** - Thể loại: **Puzzle** - Ngày phát hành: **20/3/2007**
ESRB: **EVERYONE 10+** - Hệ máy: **PSP, PC, PS2, X360, DS, MOBILE, WII**

HALO 3

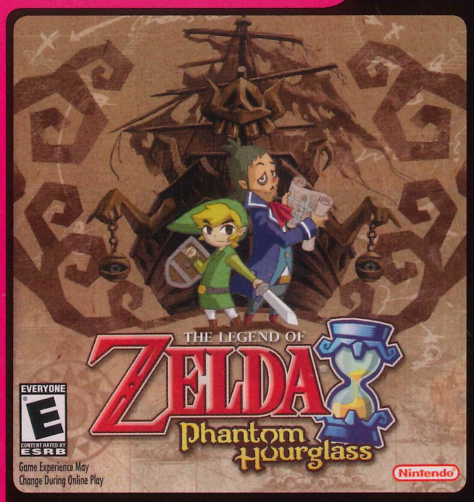
Trường hợp "ông lớn" Halo 3 cũng là một ngoại lệ thương tâm khi game được đề cử ở rất nhiều hạng mục khác nhau nhưng cuối cùng đành đứng thứ 2 sau các game khác. Với thương hiệu Halo và cách chơi hào hứng, sôi động không thua kém gì các game hành động bắn súng khác, nhưng đáng tiếc Halo 3 lại không đạt được giải thưởng xứng tầm nào trong năm 2007. Điển hình nhất là ở hạng mục "Best Xbox 360 Game" và "Best Shooter", Halo 3 đành chịu thất bại đau đớn trước Call of Duty 4: Modern Warfare và Crysis. Halo 3 đạt được các danh hiệu: "Xbox 360 Best Online Multiplayer Game", "Most Innovative Design" của IGN.

Phát triển: **Bungie Software** - Phát hành: **Microsoft Game Studios** - Thể loại: **Sci-Fi First-Person Shooter**
Ngày phát hành: **25/9/2007** - ESRB: **MATURE** - Hệ máy: **X360**



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

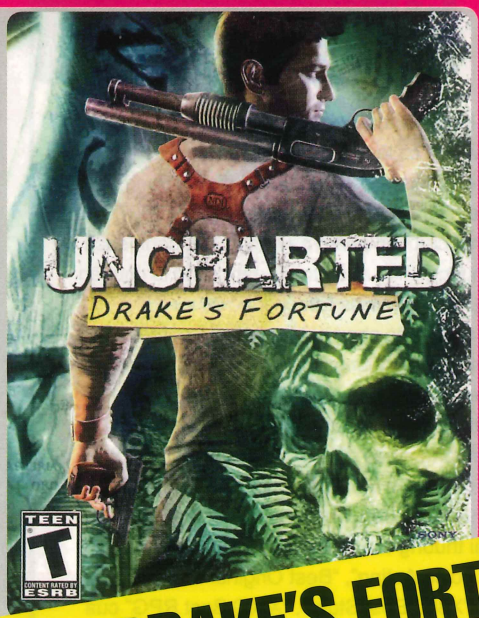
Danh tiếng và cách chơi hay đã giúp sản phẩm mới nhất của dòng game Zelda huyền thoại là The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Phantom Hourglass) một lần nữa thành công vang dội. Năm 2006, phiên bản Twilight Princess đã là một quả "bom tấn" làm chao đảo thế giới game thì năm 2007, một lần nữa Phantom Hourglass khiến các game thủ Nintendo DS phải háo hức xếp hàng đi mua. Phantom Hourglass hầu như độc tôn trong các game DS khi đạt được vô số danh hiệu như: "Best Nintendo DS Game" GameSpot, "DS Game of the Year" của IGN.



Phát triển và phát hành: **Nintendo** - Thể loại: **Fantasy Action Adventure**
Ngày phát hành: **1/10/2007** - ESRB: **EVERYONE** - Hệ máy: **DS**

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

Đây là một game đáng kinh ngạc nhất khi nhận được nhiều giải thưởng danh giá của hệ máy PS3. Nhìn chung Uncharted: Drake's Fortune (Uncharted) được các nhà chuyên môn dành cho những nhận xét rất ưu ái như: game có cách chơi vui nhộn, hình ảnh thì tuyệt vời còn âm thanh thì "siêu". Với những nhận xét ưu ái như vậy từ IGN thì người chơi có thể yên tâm khi chọn Uncharted làm game giải trí cho mình. Có vẻ như IGN rất ưu ái Uncharted khi ban tặng những danh hiệu cao quý nhất trong năm là: "PS3 Game of the Year", "PS3 Best Action Game", "PS3 Best Graphics Technology", "PS3 Best Original Score", "PS3 Best Story". Còn GameSpy cũng đánh giá rất cao Uncharted nhưng game cũng chỉ đạt hạng 2 trong "PS3 Top 10 Games of the Year" sau game Call of Duty 4: Modern Warfare.



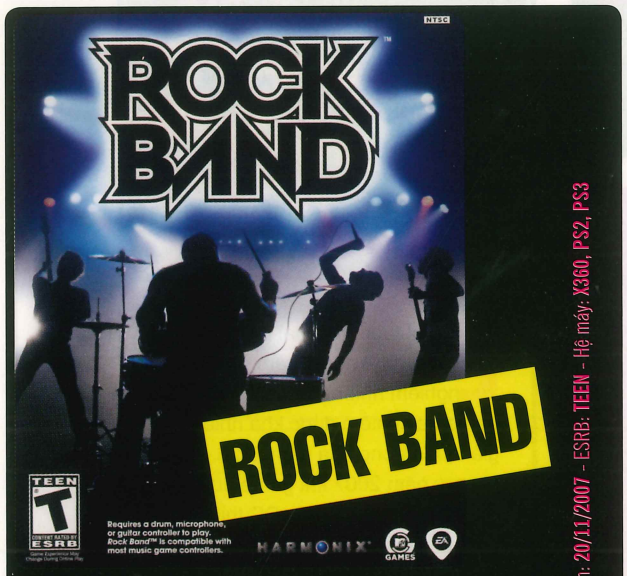
Phát triển: **Naughty Dog** - Phát hành: **SCEA**
Thể loại: **Modern Action Adventure**
Ngày phát hành: **16/11/2007**
ESRB: **TEEN** - Hệ máy: **PS3**

ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Chàng Zack trong Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure (Zack & Wiki) đã làm nên lịch sử khi đưa trò chơi này trở thành một tựa game đạt được nhiều thành tựu nhất ở hệ máy Wii và thể loại game phiêu lưu. Bằng hình ảnh hoạt họa đầy màu sắc và cách chơi cuốn hút, Zack & Wiki đã khiến người chơi say mê giải những bài toán hóc búa và đối mặt với trùm cướp biển Barbaros nhằm sở hữu được rương châu báu trên hòn đảo Treasure Island. Ngoài những điểm nêu trên, Zack & Wiki còn được đánh giá cao nhờ việc vận dụng tài tình, khéo léo thể loại game giải đố point-and-click lên hệ máy Wii. Tuy nhiên, Zack & Wiki tỏ ra là một game hay nhưng lại chưa được nhiều người biết đến vì thế IGN đã quyết định trao giải "Best Game No One Played" cho Zack & Wiki.

Bảng thành tích đáng kể đã gặt hái được trong năm 2007 của Zack & Wiki gồm có các giải: "Best Adventure Game" của GameSpot; "Best Game No One Played"; "Wii Best Game No One Played", "Wii Most Innovative Design", "Wii Best Use of Sound", "Wii Biggest Surprise", "Best Adventure Game" của IGN; "Wii Adventure Game of the Year" của GameSpy.

Phát triển và phát hành: **Capcom** - Thể loại: **Adventure**
Ngày phát hành: **23/10/2007** - ESRB: **EVERYONE** - Hệ máy: **Wii**

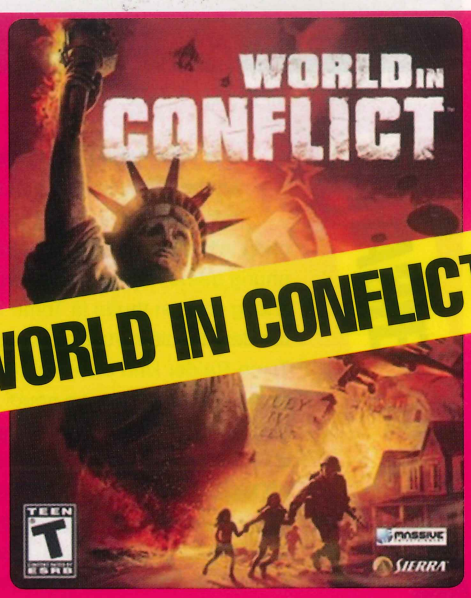


ROCK BAND

Lấy cảm hứng từ dòng nhạc mạnh, game Rock Band không những đem lại cho fan âm nhạc một trò chơi thú vị, thư giãn mà nó còn trở nên nổi tiếng và gặt hái được nhiều thành tựu trong năm 2007. Giải thưởng "Best Sound Design" của GameSpot trong năm vừa qua đã không rơi vào tay một game bắn súng như thường lệ mà là đến từ một game âm nhạc. Rock Band mang đến cho người chơi những âm thanh trong vắt, tuyệt hảo. Ngoài ra, Rock Band còn là sự kết hợp tuyệt vời giữa nhiều đầu vào âm thanh đã tạo ra những hiệu ứng âm thanh đặc biệt khiến người nghe phải ngất ngây.

Ngoài giải thưởng Best Sound Design, Rock Band còn dành được khá nhiều giải thưởng quan trọng khác là: "Best Rhythm/Music Game", "Best Sound Design", "Best Multiplayer Game", bộ dụng cụ chơi game Rock Band đạt "Best New Gaming Hardware", "Best Multiplayer Game" của GameSpot; "Best Local Multiplayer Game", "Best Console Peripheral", "Best Music Game", "Best Licensed Soundtrack" của IGN; đứng hạng 4 trong "PS3 Top 10 Games of the Year", "PS3 Music Game of the Year" của GameSpy.

Phát triển: **Harmonix Music** - Phát hành: **MTV Games** - Thể loại: **Rhythm / Music** - Ngày phát hành: **20/11/2007** - ESRB: **TEEN** - Hệ máy: **X360, PS2, PS3**



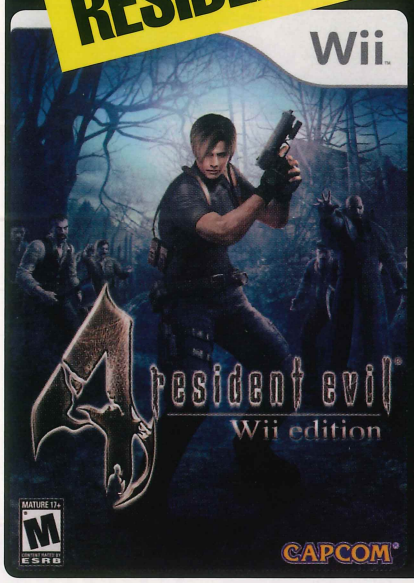
WORLD IN CONFLICT

Massive là hãng đã cho ra lò nhiều game chiến thuật rất hay như: Ground Control và Ground Control II... và sản phẩm mới nhất của họ là game World in Conflict đem đến cho những người yêu thích thể loại chiến thuật thời gian thực những màn chơi căn não và đầy hào hứng. Cái mới của World in Conflict (WiC) là có thiết kế tương tự như game Battlefield 2, cho phép người chơi tận tay điều khiển các loại khí tài chiến tranh, cả đường bộ và đường không. Game có những phương tiện chiến đấu hùng mạnh và tiên tiến nhất trong thời điểm giả định của trò chơi.

Năm 2007 cũng là một năm thành công và đáng nhớ đối với Massive và nhóm làm game WiC vì game đã dành được danh hiệu game chiến thuật hay nhất trong năm và các danh hiệu khác như: "PC Strategy Gamers' Choice Award" của GameSpy; "Most Innovative Game", "Best Strategy Game" của GameSpot; "PC Best Online Multiplayer Game", "PC Best Strategy Game" của IGN.

Phát triển: **Massive Ent** - Phát hành: **Sierra Entertainment** - Thể loại: **Real-Time Strategy** - Ngày phát hành: **18/9/2007** - ESRB: **TEEN** - Hệ máy: **PC, X360**

RESIDENT EVIL 4: WII EDITION

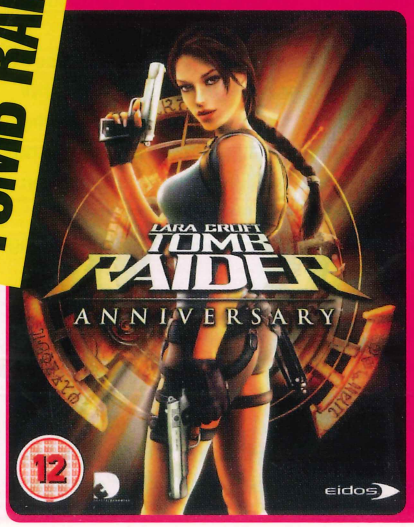


Mặc dù Resident Evil 4 được phát hành trên hầu hết các hệ máy từ trước, thế nhưng chỉ có phiên bản đặc biệt Wii Edition của game này mới có mặt trong danh sách đề cử các giải thưởng của năm qua và game cũng gặt hái được một số giải thưởng nhất định là giải "Best Action Game" của IGN; giải "Wii Best Action Game" và đứng thứ 3 trong "Top 10 Games of the Year" (Wii) của GameSpy.

Phát triển: **Capcom**
Phát hành: **Capcom**
Thể loại: **Horror Action Adventure**
Ngày phát hành: **19/6/2007**
ESRB: **MATURE**
Hệ máy: **Wii**

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Được phát hành từ giữa năm 2007, không đạt được các giải thưởng nào trong năm vừa qua nhưng nàng Lara cũng thật xứng đáng đứng vào hàng ngũ những game hay của năm 2007. Bởi vì không chỉ đơn thuần là Tomb Raider tiếp tục đem lại niềm vui cho các fan của dòng Tomb Raider kinh điển mà hơn thế nữa, game còn mang lại cho người chơi cảm giác hồi hộp, hấp dẫn khi từng bước theo chân phiêu lưu của Lara vượt qua nhiều trở ngại, cạm bẫy chết người để cùng nàng òa lên sung sướng khi khám phá bí mật được chôn giấu tưởng chừng như không thể nào tìm ra được. Hình ảnh và cách chơi của Tomb Raider: Anniversary đã chứng tỏ các bước tiến vững chắc của sêri game phiêu lưu nổi tiếng này. Năm qua, Tomb Raider: Anniversary chỉ được đề cử duy nhất ở hạng mục "Best PlayStation 2 Game", nhưng coi bộ cô nàng Lara có vẻ yếu đuối hơn hẳn đối thủ Kratos quá "ngầu" của God of War II.



Phát triển: **Crystal Dynamics** - Phát hành: **Eidos Interactive** - Thể loại: **Modern Action Adventure** - Ngày phát hành: **5/6/2007** - ESRB: **TEEN** - Hệ máy: **PC, PS2, PSP, X360, Mobile, Wii**

GEARS OF WAR

Là một tượng đài đại diện cho hệ máy X360 nên Gears of War nghiễm nhiên trở thành một tựa game hay chiếm được khá nhiều giải quan trọng của năm 2006. Thế nhưng, năm 2007 khi game được phát hành trên hệ máy PC thì có vẻ như các game thủ đã quá quen thuộc đến mức không còn thiết tha gì với Gears of War. Game chỉ được đề cử ở một số giải kém quan trọng như "Best Downloadable Content" của GameSpot nhưng Gears of War cũng không thể dành được giải này khi để thua Rock Band. Gears of War chỉ đoạt 1 giải lớn là "Best Action Game" của IGN. Nhưng dù thế nào đi nữa, các game thủ của hệ PC và sắp tới là MAC cũng không thể bỏ qua việc chơi thử 1 game mà cả thế giới Xbox đều rộn ràng về nó, đây cũng là điều may mắn của các game thủ hệ PC.

Phát triển: **Epic Games**
Phát hành: **Microsoft Game Studios**
Thể loại: **Sci-Fi Shooter**
Ngày phát hành: **6/11/2007**
ESRB: **MATURE**
Hệ máy: **PC, X360, MAC**

GAME ĐOẠT GIẢI CỦA GAMESPY

Game hay nhất trong năm: Call of Duty 4: Modern Warfare

10 Game hay nhất trong năm

1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. The Orange Box
3. BioShock
4. Super Mario Galaxy
5. Rock Band
6. GalCiv II: Dark Avatar
7. WoW: The Burning Crusade
8. Mass Effect
9. Uncharted: Drake's Fortune
10. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Game Console hay nhất trong năm

Call of Duty 4: Modern Warfare

10 Game Console hay nhất trong năm

1. Call of Duty 4: Modern Warfare
2. BioShock
3. Super Mario Galaxy
4. The Orange Box
5. Rock Band
6. Mass Effect
7. Uncharted: Drake's Fortune
8. Halo 3
9. Warhawk
10. skate.

Game Handheld hay nhất trong năm

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

5 Game Handheld hay nhất trong năm

1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
2. Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
3. Pokemon Diamond and Pearl
4. Final Fantasy Advance VI
5. Puzzle Quest

GAME HAY NHẤT 2007 CỦA IGN

Game hay nhất trong năm: Super Mario Galaxy

Hành động: Uncharted: Drake's Fortune
Phiêu lưu: Metroid Prime 3: Corruption
Chiến đấu: Virtua Fighter 5 Online
FPS: Call of Duty 4: Modern Warfare
Âm nhạc: Rock Band
Đi cảnh: Super Mario Galaxy
Giải đố: Portal
Đua xe: Forza Motorsport 2
Nhập vai: Mass Effect
Thể thao: skate.
Chiến thuật: World in Conflict
Công nghệ đồ hoạ: Crysis
Thiết kế mỹ thuật: BioShock
Nhạc nền: Mass Effect
Sưu tập nhạc: Rock Band
Hiệu ứng âm thanh: BioShock
Cốt truyện: Mass Effect
Chơi mạng nội bộ: Rock Band
Chơi mạng online: Call of Duty 4: Modern Warfare
Game console được tải nhiều nhất: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Thiết kế sáng tạo: Portal
Game hay không ai chơi: Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Tin ngạc nhiên nhất: Activision và Vivendi hợp nhất thành Activision Blizzard
Nhà phát triển: Valve Software

GAME HAY NHẤT 2007 CỦA GAMESPOT

Đề cử Game hay nhất trong năm
Super Mario Galaxy

Giải thưởng cho hệ máy

Nintendo DS hay nhất: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
PSP hay nhất: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
PlayStation 2 hay nhất: God of War II
Xbox 360 hay nhất: Call of Duty 4: Modern Warfare
PlayStation 3 hay nhất: Call of Duty 4: Modern Warfare
Wii hay nhất: Super Mario Galaxy
PC hay nhất: Crysis

Giải thưởng cho thể loại

Phiêu lưu Hành động hay nhất: Assassin's Creed
Phiêu lưu hay nhất: Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure
Bắn súng hay nhất: Crysis
Chiến đấu hay nhất: Virtua Fighter 5 Online.
Platformer hay nhất: Super Mario Galaxy
Lái xe hay nhất: Forza Motorsport 2
Giải đố hay nhất: The Orange Box
Âm nhạc hay nhất: Rock Band
Nhập vai hay nhất: Shin Megami Tensei: Persona 3
Thể thao hay nhất: NHL 08
Chiến thuật hay nhất: World in Conflict

Giải đặc biệt

Game gây ấn tượng nhất: Medal of Honor Heroes 2
Âm nhạc hay nhất: Guitar Hero III: Legends of Rock
Cốt truyện hay nhất: BioShock
Thiết kế âm thanh hay nhất: Rock Band
Đồ hoạ và kỹ thuật hay nhất: Crysis
Lồng tiếng hay nhất: Mass Effect
Đồ hoạ, nghệ thuật hay nhất: Super Mario Galaxy
Ý tưởng sáng tạo nhất: Sherlock Holmes: The Awakened
Nhân vật mới hay nhất: Portal
Vui nhộn nhất: The Orange Box
Tin quan trọng nhất: Ngày 2 tháng 12 hãng Vivendi hợp nhất với Activision trong hợp đồng trị giá 18,9 tỷ USD
Nhiều người chơi mạng hay nhất: Rock Band
Bản mở rộng hay nhất: World of Warcraft: The Burning Crusade
Bản tổng hợp hay nhất: The Orange Box
Game console được tải nhiều nhất: Pac-Man Championship Edition
Bản tiếp theo cải tiến nhiều nhất: Medal of Honor Heroes 2 (Wii)
Phụ kiện game hay nhất: Rock Band Instrument Set
Game đổi mới nhất: World in Conflict
Nội dung được tải nhiều nhất: Rock Band
Game có cách điều khiển hay nhất: The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Game về môi trường hay nhất: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

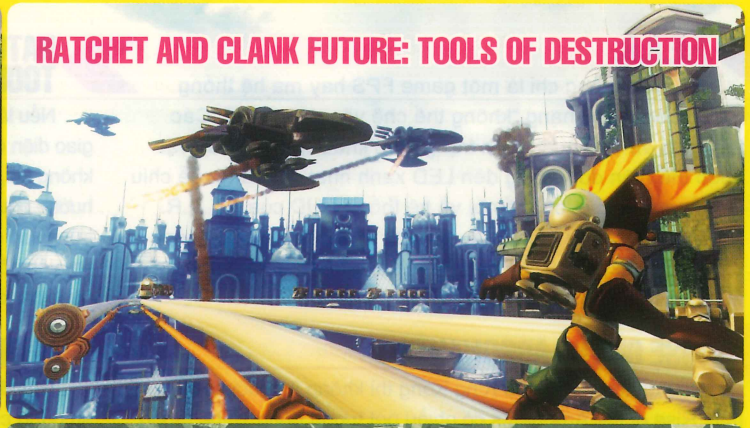
Giải "Trái cóc xanh"

Lạm dụng quảng cáo nhất: Need for Speed ProStreet
Lạc đề nhất: Lousy Wii Ports
Chán nhất: Tiger Woods PGA Tour 08
Lạc tông nhất: Hour of Victory
Tệ nhất mà ai cũng chơi: Spider-Man 3
Hay nhất không ai chơi: Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
"Dây thun" nhất: Grand Theft Auto IV

GIAO DIỆN GAME ĐẸP NHẤT

Như chúng ta đều biết, giao diện game (Heads-Up Display hay HUD) là một phần không thể thiếu trong bất kỳ trò chơi nào. Chúng ta, những game thủ đều phải thông qua hệ thống này, mới có thể tương tác với game. Tuy nhiên, không phải bất kỳ nhà phát triển game nào cũng cho ra đời các HUD đẹp, dễ quan sát. Dường như họ chỉ tập trung vào lối chơi hay cốt truyện... mà quên mất phần quan trọng này.

Theo đánh giá chung, các HUD tốt nhất chính là HUD thể hiện đầy đủ thông tin về hiện trạng của game. Đầy đủ nhưng không có nghĩa là quá chi tiết, để rồi làm người chơi rối mắt như lạc vào mớ bòng bong. Sau đây là một số game có thể nói là có hệ thống HUD nhìn "cool" nhất:



GOD OF WAR

Một vài game chỉ đưa ra những thông tin quý giá khi cần thiết nhất. Như God of War là một điển hình, hệ thống HUD làm ẩn thành máu, các thông tin khác về "vị thần chiến tranh", nhưng đến khi cuộc giao chiến diễn ra, các thông tin này mới bắt đầu hiện lên. Kết hợp với đồ họa xuất sắc, God of War đã khiến game thủ nghĩ mình đang xem một bộ phim điện ảnh hơn là chơi game.

DARK SECTOR

Với các game bắn súng thông thường, tổng số đạn dược được hiện lên các "box" riêng biệt trên màn hình, nhưng với Dark Sector thì khác. Nhà phát triển đã tạo ra Dark Sector với ý tưởng hoàn toàn mới. Tùy theo số lượng đạn của bạn còn nhiều hay ít, vũ khí sẽ tự động chuyển màu để báo hiệu. Một ý tưởng đầy ý nghĩa trong việc "giải phóng" màn hình.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WAR FIGHTER (GRAW)

Dường như bắt chước giao diện của Metroid, GRAW có hệ thống HUD thể hiện như một phần của chiếc mũ bảo hiểm của các chiến binh. Với cách trình bày như vậy. hệ thống HUD của GRAW chứa rất nhiều thông tin xung quanh các cạnh màn hình. Vì thế, phần còn lại của màn hình được hiển thị rõ ràng, cho phép người chơi dễ dàng quan sát từng chi tiết trong game. Phong cách HUD này rất tiện lợi trong chế độ "multiplayer", nơi đòi hỏi các thông tin cực kỳ chính xác.

HALO 3

Halo là dòng game có hệ thống HUD thể hiện đúng nghĩa về FPS (First-Person Shooter). Tuy nhiên, Halo 3 là phiên bản có hệ thống HUD được đánh giá cao nhất. Người chơi sẽ quan sát thế giới xung quanh qua lớp kính của chiếc nón, tất cả các thông tin đều thể hiện hết sức rõ ràng, bất kỳ game thủ nào cũng có cảm giác mình là Master Chief thực thụ.

F.E.A.R.

F.E.A.R không chỉ là một game FPS hay mà hệ thống HUD cũng thuộc hạng "không thể chê vào đâu được". Các thông tin về đạn dược, tình trạng "sức khỏe"... của nhân vật được thể hiện dưới dạng đèn LED xanh nhạt. Rõ ràng, dễ chịu là tất cả những gì có thể nói về hệ thống HUD của F.E.A.R. Đặc biệt, các biểu tượng đều có kích thước gọn gàng, không che phủ bất kỳ góc nhìn nào, tạo cảm giác rộng rãi và thoải mái cho người chơi "nã" đạn.

RISE OF THE ARGONAUTS

Nếu đã từng chơi qua King Kong thì không ít người sẽ cảm thấy Rise of the Argonauts có nhiều nét tương đồng về hệ thống giao diện. Điểm vượt trội của Rise of the Argonauts chính là các loại vũ khí, tình trạng sức khỏe hiển thị lên chính cơ thể của nhân vật. Game thủ dễ dàng nhận biết các thông tin về nhân vật, càng mất "máu" thì nhân vật trông càng tàn tạ.

ASSASSIN'S CREED

Assassin's Creed có thể xem là một game hết sức phức tạp, game cho người chơi rất nhiều lựa chọn trong việc hoàn thành nhiệm vụ. Để thực "điều phức tạp" trên, game đã bố trí giao diện rất "thoáng" cho người chơi quan sát. Bên cạnh đó, thanh máu báo cấp độ nguy hiểm cũng được bố trí rất liền mạch vào giao diện.

RATCHET AND CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Nếu là fan của Ratchet and Clank thì bạn cũng sẽ có cảm nhận giao diện của dòng game này thật tuyệt vời. Dường như để thay đổi không khí, phiên bản Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction hướng người chơi đến một tác phẩm điện ảnh, hơn là việc phải tập trung vào các thông số hiện lên màn hình. Người chơi có thể dễ dàng chuyển đổi vũ khí bằng các phím tắt, còn thanh máu và thông số đạn dược chỉ xuất hiện khi các cuộc chạm trán xảy ra.

RESIDENT EVIL

Resident Evil là một trong những game tiên phong trong việc sử dụng cử chỉ của nhật vật để thể hiện tình trạng sức khỏe. Khi bị thương, nhân vật sẽ bước chậm hơn bình thường, dĩ nhiên còn cả tư thế không cân bằng nữa chứ! Càng bị thương trầm trọng bao nhiêu thì mức độ khập kiễng của nhân vật càng thảm thương bấy nhiêu. Cũng may, nhà phát triển game chưa nghĩ đến việc phải cho nhân vật bò lê để chiến đấu.

METROID PRIME

Metroid là một trong những game có ý tưởng đột phá trong dòng game FPS, khi sử dụng giao diện thông qua góc nhìn sau chiếc nón bảo hiểm. Thanh máu, đạn dược và cả bản đồ đều được thể hiện một cách chi tiết trong chiếc nón. Hệ thống giao diện này bỗng chốc trở thành một trong những mấu chốt quan trọng trong các pha tấn công.

BÊN CẠNH CÁC HỆ THỐNG HUD ĐẸP MẮT, CÒN CÓ NHỮNG GAME CÓ HỆ THỐNG HUD KHÁ TỒI, NGAY CẢ NHỮNG GAME ĐƯỢC XEM LÀ "ĐỈNH".

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Giống như những dòng game Batman, Splinter Cell cũng "tặng" cho người chơi một giao diện hết sức rối mắt. Những ai đã từng trải qua trò chơi này đều phải công nhận rằng: có quá nhiều "đồ chơi" hiện lên màn hình và các chọn lựa xử lý tình huống trong game. Thật khó khăn cho người chơi khi quyết định phải làm gì? Làm như thế nào? Sau đó như thế nào? Trong khi tất cả sự việc đều diễn ra trong quãng thời gian ngắn ngủi.

X-MEN: LEGENDS

Rất nhiều game dạng "co-op" phải đối diện với thực tế là: game thủ rất khó quan sát nhiều nhân vật trên cùng một màn hình. X-Men: Legends cũng không ngoại lệ! Ngoài việc phải "dán mắt" vào màn hình để chiến đấu, người chơi phải luôn chú ý đến các thanh siêu năng lượng và máu.

SECOND LIFE

Game nhập vai trực tuyến (MMORPG) cũng gặp khá nhiều khó khăn với hệ thống HUD. Thực tế, bất kỳ game MMORPG nào cũng muốn truyền tải đến người chơi càng nhiều thông tin càng tốt... chỉ với một màn hình duy nhất. Và Second Life, một trong những game được bình chọn là có hệ thống HUD kinh khủng nhất. Lý do: có quá nhiều thông tin để người chơi phải quan sát, theo dõi trong "thế giới ảo".

SU ĐỒNG

Far Cry 2 lấn sân

Tháng 8/2007, nhà bán lẻ và cho thuê đĩa trò chơi hàng đầu tại Mỹ GameFly từng loan tin về kế hoạch "đánh quả đậm" của Ubisoft với con át chủ bài Far Cry 2. Dù ban đầu được công bố phát triển độc quyền cho hệ PC nhưng ngay những ngày đầu năm nay, Ubisoft lại chính thức xác nhận phiên bản trên Xbox 360 và PlayStation 3 của trò chơi đang được giới hâm mộ nóng lòng chờ đợi này hiện đang trong giai đoạn phát triển. Cùng với Brothers in Arms: Hell's Highway và Tom Clancy's EndWar, Far Cry từng được dự kiến xông trận trong mùa mua sắm 2007 nhưng Ubisoft đã dời thời điểm phát hành 3 tựa game này sang năm tài chính 2009 (từ 1/4/2008 đến 31/3/2009). Nếu không có gì thay đổi, Far Cry 2 trên PC sẽ được phát hành vào 25/3 sắp tới, trong khi ngày phát hành cho hệ console vẫn chưa được tiết lộ.

Từ bỏ môi trường rừng nhiệt đới trong Far Cry, những trận đọ súng Far Cry 2 chuyển đến vùng đất châu Phi nóng bỏng và đầy rẫy xung đột. Theo ghi nhận của tạp chí GameSpot trong khuôn khổ sự kiện Games Convetion Leipzig 2007 (diễn ra từ 23-26/8/2007 tại Đức), Ubisoft Montreal đã xây dựng mới toàn bộ engine của Far Cy 2 để đem đến những yếu tố gameplay mang tính tương tác cao cũng như những hiệu ứng đồ họa, vật lý thực hơn cho hành động của người chơi và các yếu tố môi trường trong game.

EA tin tưởng Command & Conquer

Sau thành công khá vang dội của Command & Conquer 3: Tiberium Wars trên đấu trường PC và Xbox 360, ông trùm EA lại tiếp tục công bố bản mở rộng đầu tiên cho dòng C&C 3. Với cái tên khá "kêu", cốt truyện của Command & Conquer 3: Kane's Wrath xoay quanh một tên hung ác dẫn dắt một tổ chức quân sự bí mật toàn cầu Brotherhood of Nod. Xem ra thì bản trên Xbox 360 của C&C 3 vẫn chưa đủ thỏa mãn tham vọng của EA.

Theo dự kiến, Command & Conquer 3: Kane's Wrath sẽ có mặt vào quý 2 năm nay, bản mở rộng sẽ bổ sung nhiều chi tiết mới lạ, hấp dẫn cho bản C&C 3 trước và đặc biệt là 2 đơn vị lính mới rất hiệu quả cho chủng quân Scrin. EA cho biết những đơn vị lính mới sẽ cung cấp những cách thức hoàn hảo hơn để chơi game vì chúng đóng vai trò chủ chốt trong các cuộc tấn công lẫn phòng thủ, người chơi sẽ tự mình khám phá những phương pháp và sách lược mới để chiếm thế thượng phong trong những trận đánh xáp lá cà nên buộc phải liên tục thay đổi chiến thuật và khó lòng sử dụng những "tuyệt kỹ" như trong phiên bản C&C 3 đầu tiên.

Chưa dừng lại ở đó, cuối tháng 12 vừa qua, EA cũng đã công bố một bước ngoặt mới cho dòng C&C với dự án trò chơi bắn súng góc nhìn thứ nhất theo mô hình đội nhóm C&C: Tiberium. Game dự kiến phát hành trên PlayStation 3, Xbox 360 và PC vào cuối năm 2008. Đây là lần thứ 2 dòng C&C chuyển từ thể loại chiến thuật thời gian thực sang thể loại bắn súng góc nhìn thứ nhất (lần đầu tiên là C&C: Renegade, năm 2002). Dự án mới này đã được chuẩn bị kỹ lưỡng và hứa hẹn một sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa hành động chiến thuật và kỹ năng bắn súng - một điều chưa từng có trong các tựa game dòng C&C. Tiberium sẽ cung cấp đồng thời chế độ chơi đơn và chơi multiplayer.

Chris Plummer, giám đốc sản xuất tại EA LA cho biết: "Cuối cùng thì sau 2 năm dày công chuẩn bị, thật thú vị khi có thể tiết lộ về trò chơi này. Chúng tôi đã rất nỗ lực để mang đến một trải nghiệm chiến thuật - bắn súng bằng cách chắt lọc những đặc trưng cốt lõi như khả năng chỉ huy (điều khiển), lựa chọn và chế ngự quân địch trong thể loại game chiến thuật rồi sau đó áp dụng chúng vào phong cách game bắn súng". Cũng theo ông này, game cũng cung cấp nhiều loại vũ khí chiến đấu và phương tiện di chuyển mới.

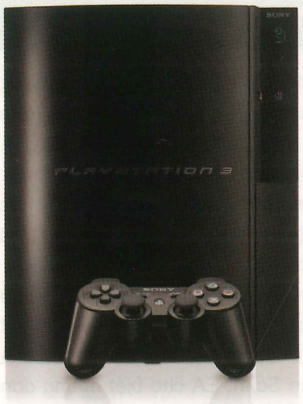
Rục rịch Jade Empire 2

Nếu là tín đồ của thể loại nhập vai thì bạn hẳn không quên được trò chơi nhập vai lừng danh Jade Empire của nhà phát triển BioWare. Sau thành công của phiên bản trên Xbox (phát hành: tháng 4/2005), nhà phát triển này đã nhanh chóng tung ra bản đặc biệt dành cho hệ PC (2/2007) với nhiều cải tiến mới về chiêu thức, vũ khí và cả nội dung, nhân vật. Gần một năm trở lại đây, người ta gần như không còn nghe nhắc đến cái tên Jade Empire cũng như võ sư Master Li nữa bởi BioWare đang quá thành công với Mass Effect (bán được hơn 1 triệu bản, dù chỉ mới phát hành hôm 20/11/2007).

Bất ngờ, hôm 3/1 vừa qua, phóng viên Dean Takahashi của tờ San Jose Mercury đã viết một entry trên blog của mình rằng anh "đã nói chuyện với vài người đọc được mã nguồn của dự án Jade Empire 2". Takahashi còn ghi thêm "nó [Jade Empire 2] sẽ dành cho Xbox 360 và đó là sự thật".

Takahashi cũng cho biết việc Jade Empire 2 có còn được phát triển cho hệ máy nào nữa hay không là tùy vào mối quan hệ của BioWare với "ông trùm" Electronic Arts. Theo giới phân tích, sau thương vụ mua lại BioWare/Pendemic, EA nhiều khả năng sẽ mang Jade Empire 2 lên PlayStation 3. EA hiện vẫn chưa đưa ra bất kỳ bình luận nào.

Chơi game hệ PC trên PlayStation 3?



Nhà phát triển tại xứ sở sương mù StreamMyGame.com vừa công bố phần mềm miễn phí Linux Player (*www.streammygame.com/smg/index.php*) có khả năng cho phép người chơi thưởng thức những tựa game hệ PC trên một chiếc PS3 chạy hệ điều hành Linux.

Dù Sony không ngăn cản việc cho phép game thủ bổ sung hệ điều hành Linux vào chiếc console nhưng vẫn chưa có đủ lý do hấp dẫn để nhiều người thực hiện điều này. Do đó, người dùng đang tìm cách chơi game hệ PC "từ xa" có thể sử dụng Linux Player kết hợp với phần mềm StreamMyGame Server (cũng miễn phí) để chơi trên một MTXT, PC hay thậm chí là PlayStation 3. Phần mềm sẽ chuyển đổi âm thanh và hình ảnh từ game sang một kết nối internet dạng truyền phát. Linux Player hỗ trợ đến độ phân giải 3200x2400 và làm việc với DirectX 8/9/10 và OpenGL. Đối với người chơi PlayStation 3, phần mềm làm việc với hệ điều hành Ubuntu và Yellow Dog Linux. Theo ông Richard Faria, CEO của StreamMyGame, thì việc chơi những tựa game hệ PC mới nhất trên PlayStation 3 sẽ đem đến cho người dùng cảm nhận về hình ảnh định dạng độ nét cao (HD) và tốc độ khung hình cao.

Phụ kiện mới cho PlayStation Portable

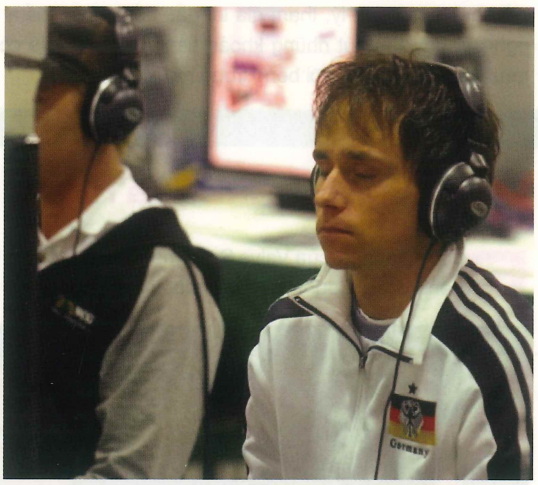
Tại hội chợ điện tử tiêu dùng CES 2008 diễn ra tại Las Vegas (Mỹ) đầu tháng 1 vừa qua, Sony đã giới thiệu 2 thiết bị ngoại vi mới dành cho chiếc máy chơi game cầm tay PlayStation Portable là bộ thu tín hiệu GPS và camera. Tuy đã có mặt tại Nhật Bản từ một năm trước nhưng Sony cho biết 2 phụ kiện này được bán rộng rãi tại Mỹ vào cuối năm nay. Giá bộ thu tín hiệu GPS cho PSP tại Nhật là 49,99USD. Ngoài ra, Sony cũng cho biết đang lên kế hoạch sản xuất một chiếc bàn phím "cứng" gắn ngoài cho PSP để dùng thoải mái hơn so với bàn phím ảo trên màn hình. Theo tạp chí GameSpot, chiếc bàn phím sẽ có mặt vào giữa năm 2009.

Hệ thống GPS dành cho PSP có tên gọi Go!Explorer bao gồm một bộ thu tín hiệu Global Position System và một đĩa UMD chứa các bản đồ do người dùng chọn sẵn với thiết kế có thể sử dụng khi đi bộ hoặc xe hơi; Sony cũng tuyên bố thiết bị "sẽ cung cấp một hệ thống định vị GPS cá nhân xuất sắc ở mức giá rẻ hơn nhiều so với những thiết bị khác hiện có trên thị trường". Sử dụng công nghệ của hai hãng tên tuổi trong lĩnh vực GPS là TeleAtlas và NavNGo, đĩa UMD của Go!Explorer chứa sẵn những bản đồ thành phố dạng 3D ở mức chi tiết nhất, địa điểm thông dụng và người dùng có thể tải về bản đồ mới, gói nâng cấp từ dịch vụ PlayStation Network.

Cũng tại CES 2008, Sony công bố bổ sung tính năng/dịch vụ điện thoại Skype Internet từ cuối tháng này cho chiếc PSP Slim thông qua bản nâng cấp phần mềm. Ngoài khả năng thực hiện miễn phí cuộc gọi giữa các tài khoản Skype, dịch vụ sẽ cung cấp các cuộc gọi đến số điện thoại cố định và di động trên phạm vi toàn cầu với giá rẻ; người dùng cần có thẻ nhớ Memory Stick Duo, kết nối internet không dây và microphone tương thích Skype.

SK|styla vô địch a-Losers FIFA 2008 Cup

Trong hai ngày 8 và 9/1 vừa qua, tại Đức, đã diễn ra vòng chung kết a-Losers Cup với sự tham dự của 16 game thủ thi đấu theo thể thức Double Elimination Bo3 (Best of Three). Đội SK Gaming có 4 game thủ tham gia là styla, hero, Tornado và Era. Tuy vừa gia nhập SK Gaming FIFA hồi đầu năm nay nhưng ngay trong 2 lượt trận đầu tiên, Era đã xuất sắc giành chiến thắng trước 2 người đồng đội của mình là hero và Tornado. Trong khi styla dễ dàng giành vé vào trận chung kết thì hero – đương kim vô địch WCG 07 - lại gặp rất nhiều khó khăn, để thua Era ở trận đầu, anh phải xuống nhánh dưới và buộc phải chiến thắng liên tiếp 6 đối thủ để có cơ hội vào trận chung kết tranh ngôi vô địch với người anh trai của mình. Trận chung kết đã diễn ra đầy quyết liệt, cuối cùng styla đã giành chức vô địch sau khi đánh bại hero với tỉ số 2 – 1. Một lần nữa, cặp anh em song sinh FIFA người Đức từng 4 lần vô địch WCG thế giới này tiếp tục chứng tỏ sức mạnh của mình ở bất kỳ phiên bản FIFA nào.

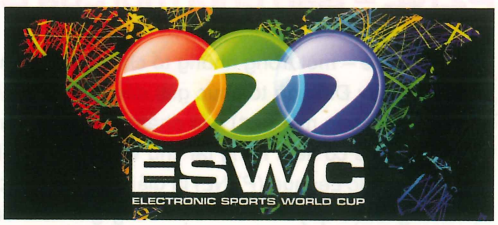


Kỷ lục Guinness cho game thủ

Tạp chí Guinness World Record sẽ phát hành cuốn phụ bản ghi lại các kỷ lục, thành tích của game thủ trong làng game thế giới vào ngày 8/2 sắp tới tại Anh. Bản demo của cuốn phụ bản này đã được công bố, trong đó Counter Strike giành được danh hiệu bản game mod thành công nhất mọi thời đại khi bán được 9 triệu bản trên hệ Xbox và PC, cũng như danh hiệu game có nhiều người cùng chơi nhất trên 1 server (vào ngày 24/11/2007, tại Jonkoping, Thụy Điển, trong sự kiện Dreamhack Winter, đã có 1.073 game thủ cùng thi đấu trên máy chủ Unisys ES7000). Sự kiện Dreamhack Winter cũng đã có 1 kỷ lục khi thu hút được 9.184 người chơi trên 8.521 máy tính. Super Mario là xê-ri game bán chạy nhất mọi thời đại với 155,4 triệu bản. Halo là game Xbox bán chạy nhất với Halo 2 (9 triệu bản), Halo: Combat Evolvel (5 triệu); trong khi Halo 3 đạt kỷ lục về doanh thu với 170 triệu USD trong ngày đầu tiên phát hành. Bạn đọc có thể tham khảo nhiều kỷ lục thú vị khác tại địa chỉ *http://gamers.guinness-worldrecords.com/book2008/preview.aspx*.

PES 2008 sẽ không có mặt tại ESWC 08

Ban tổ chức giải đấu ESWC 08 đã thông báo có thêm hai bộ môn thi đấu là Dota và Quake 3. Hai bộ môn này sẽ thi đấu trên nền PC và có giải đấu dành riêng cho nam, nữ. DotA sẽ thi đấu theo thể thức 5vs5 và với map mới nhất, trong khi đó Quake 3 sẽ thi đấu theo thể thức 1vs1. Theo BTC, sở dĩ họ chọn Quake 3 mà không phải là Quake 4, Warsow, Unreal Tournament 3 bởi vì Quake 3 có công nghệ tốt: client, server, broacasting và hỗ trợ tốt nhất; khả năng trình diễn cộng đồng và sức thu hút, hấp dẫn của từng trận đấu cao; có tiềm năng phát triển tốt với sự ra đời sắp tới của Quake Zero. Trong khi đó, PES 2008 chưa chắc có mặt tại ESWC 08 do BTC và hãng sản xuất KONAMI hiện vẫn chưa đạt được thỏa thuận về vấn đề bản quyền, lợi nhuận và các điều khoản khác. Các bộ môn thi đấu tại ESWC 08 đã được công bố trước đó là Counter Strike 1.6, Counter Strike 1.6 Women, Warcraft III: Frozen Throne, Trackmania Nations, Dota, Quake 3.



FIFA Online 2 ra mắt Close Beta

Đầu tháng 1 vừa qua, The9 - nhà cung cấp trò chơi trực tuyến (GO) lớn nhất Trung Quốc - đã cùng hãng phát hành EA ra mắt FIFA Online 2 phiên bản Close Beta (tải về tại *www.eafifaonline2.com*). Đây là GO dạng casual lấy chủ đề bóng đá, cung cấp 25.000 cầu thủ, 31 giải đấu trên thế giới, 575 câu lạc bộ và 37 đội tuyển quốc gia. Với FIFA Online 2 Close Beta, người chơi sẽ chọn đội bóng mà mình yêu thích, điều hành và quản lý, tham gia thi đấu để tích lũy điểm kinh nghiệm, hay thu hút những khoản tiền trài trợ lớn để có thể mua sắm, xây dựng "đội bóng trong mơ" của mình.

Counter Strike gia nhập làng online

Được sự đồng ý của Valve Soft – hãng phát triển trò chơi hành động Counter Strike, một trong những nhà sản xuất và phát hành game lớn tại Hàn Quốc là Nexon đã cho ra đời bản Counter Strike Online đầu tiên. Bản thử nghiệm đã được chính thức cung cấp để các game thủ thử nghiệm trong những ngày cuối năm 2007 vừa qua.

Việc có thêm 8 loại vũ khí và 8 tuyển nhân vật dựa trên nội dung của Counter Strike cùng phần hình ảnh và âm thanh rất chất lượng, Counter Strike Online hứa hẹn sẽ là một hướng đi mới cho những ai đam mê dòng game bắn súng góc nhìn người thứ nhất vốn đã quá nổi tiếng này. Tạm thời, Counter Strike Online sẽ chỉ được phát hành tại Hàn Quốc và Trung Quốc. Để biết thêm thông tin, truy cập *http://csonline.nexon.com/CSO/Page/Gnx.aspx?URL=Home/Index* hoặc *www.esport.vn*.

MYM.CS – khởi đầu một triều đại mới

Pentagram G-Shock (PGS) có lẽ là cái tên quá nổi tiếng trong làng thể thao điện tử thế giới năm 2007 với những thành công vang dội ở bộ môn Counter Strike. Những chàng trai Ba Lan đã có một năm thành công rực rỡ với đỉnh cao là chức vô địch ESWC 2007 tại Paris. Tuy nhiên, những bất đồng với những người điều hành Gaming đã khiến PGS không còn giữ chân được những game thủ tốt nhất.

Tất cả đội hình Counter Strike của PGS sẽ chuyển sang thi đấu cho Meet Your Makers (MYM) từ đầu năm 2008. Đây có thể xem là vụ chuyển nhượng đình đám nhất trong làng thể thao điện tử những ngày đầu năm mới và đã thu hút được sự quân tâm của giới truyền thông. Với sự tăng cường nhân sự mang tính chiến lược, hiện nay MYM đã có trong tay một đội hình có sức cạnh tranh cao sau những giải đấu không thành công với đội hình cũ, trong khi đó PGS đã chính thức khai tử đội Counter Strike để tập trung hơn vào các bộ môn thi đấu khác.

PZNL – Sân chơi mới của Bắc Âu

Playzone – một trong những tổ chức Gaming nổi tiếng tại Thụy Điển đã tổ chức giải đấu theo dạng League (thi đấu vòng tròn một lượt) mới nhằm phát triển những đội Counter Strike có tiềm năng tại khu vực Bắc Âu. Theo đó, Playzon Nordic League (PZNL) là giải đấu dành cho những đội không được quyền tham dự những giải đấu danh giá tại Châu Âu như NGL One hay Extreme Master. Bước đầu, giải đấu sẽ là sự góp mặt của 28 đội và chia thành 4 bảng đấu để chọn ra 2 đội đứng đầu mỗi bảng thi đấu vòng đấu playoff cuối cùng – thể thức tại vòng đấu này cũng là là thi đấu vòng tròn một lượt. Giải đấu sẽ được HLTV.org hỗ trợ về mặt truyền thông.

Blizzard hoãn nâng cấp Warcraft III

Giữa năm 2007, ông trùm Blizzard đã úp mở thông tin về việc sẽ có bản patch (nâng cấp) mới cho trò chơi chiến thuật Warcraft III vào cuối năm, tuy nhiên dự định đó đã không thành và hãng buộc phải trì hoãn kế hoạch này sang đầu năm 2008.

Đã khá lâu kể từ khi bản patch cuối cùng được cung cấp, và trong suốt thời gian đó, giới game thủ Warcraft liên tục than phiền về những "imba" (sự thiếu cân bằng) của trò chơi này. Những chỉ trích chủ yếu tập trung vào việc 2 chủng tộc Human và Night Elf dường như được ưu ái hơn, điều này cũng không phải không có lý khi trong năm qua, tại tất cả giải đấu lớn, những vị trí cao nhất luôn thuộc về các game thủ Night Elf và Human. Do đó, một bản patch mới với những sửa đổi "công bằng" hơn là điều mà các game thủ Warcraft mong chờ từng ngày.

Tuy vậy, Blizzard vốn nổi tiếng với thói quen "trễ hẹn" và lần này cũng không là ngoại lệ khi cho biết không thể kịp cho ra bản patch mới. Một lần nữa Blizzard lại gây thất vọng cho cộng đồng game thủ.

MYM công bố 2 sự kiện lớn dành cho DotA

Trong hai ngày 9 và 11/1 vừa qua, MYM đã liên tiếp công bố 2 sự kiện lớn dành cho bộ môn DotA là MYM Nations 2 và MYM Prime Defending 9 (MYM PriDe 9).

Bốn tháng trước đây, giải đấu MYM Nations 1 đã được tổ chức dành cho đại diện của các quốc gia. Trong MYM Nations 1, đã có hơn 20 đội tuyển DotA của nhiều nước từ châu Mỹ cho tới c hâu Đại Dương tham dự. MYM Nations 1 đã kết thúc với chức vô địch thuộc về đội tuyển Nga, đồng thời giải đấu này cũng mở ra một thời kì mới của các chiến thuật DotA với sự xuất hiện của các heroe như Nerubian Assassin, Butcher, Stealth Assassin... vốn từng được đánh giá là những heroe rất khó dùng và vẫn bị coi là không thích hợp trong thi đấu chuyên nghiệp.

Nếu như MYM Nations mới chỉ có 1 mùa đầu tiên thì MYM PriDe đã trải qua 8 mùa thi đấu. Trong 3 lần gần đây nhất, chức vô địch MYM PriDe đều thuộc về Virtus.Pro, đội DotA của Nga với những game thủ có trình độ cá nhân tốt và khả năng phối hợp đồng đội xuất sắc. Do đó, giải đấu MYM PriDe 9 được hi vọng sẽ tiếp tục thành công như những kỳ tổ chức trước.

MYM]Moon - game thủ Warcraft "giàu" nhất năm 2007

Theo thống kê của website chuyên về thể thao điện tử GotFrag thì MYM] Moon -Jang Jae Ho là game thủ Warcraft kiếm được nhiều tiền nhất từ các giải đấu trong năm 2007. Với hàng loạt danh hiệu lớn nhỏ, Moon đã nhận được tổng cộng 168.074 USD trong năm nay, trung bình là 14.000 USD/tháng. Khoảng cách giữa Moon và người đứng thứ 2, game thủ Pháp ToD - Yoan Merlo là rất lớn khi game thủ này chỉ nhận được 51.954 USD.

Moon là game thủ Night Elf đến từ Hàn Quốc và từ lâu đã được công nhận là game thủ xuất sắc nhất thế giới. Với phong cách chơi sáng tạo, Moon được các fan hâm mộ gọi là "chủng tộc thứ 5".

Năm 2007, Moon thống trị giải WWW với 3 lần vô địch liên tiếp cũng như chiến thắng tại WWW Summer Grand Prix 2007, chiến thắng vô số các giải đấu lớn nhỏ tại châu Âu và Trung Quốc như Game-X, WSVG, DreamHack Summer, e-Stars League, GL DigitalLife, IEST...

Ngoài ra, đội MYM của Moon cũng là đội game giành được nhiều tiền thưởng nhất qua 3 giải đấu lớn là WC3L, NGL One và WWW. Chủng tộc Night Elf của Moon cũng là chủng tộc giành được nhiều thành tích và tiền thưởng nhất trong năm. Có thể nói, 2007 là một năm thành công rực rỡ cho game thủ người Hàn Quốc này.

ESVN

HƠN 2 TỶ ĐỒNG CHO ĐẠI HỘI VÕ LÂM TRUYỀN KỲ II

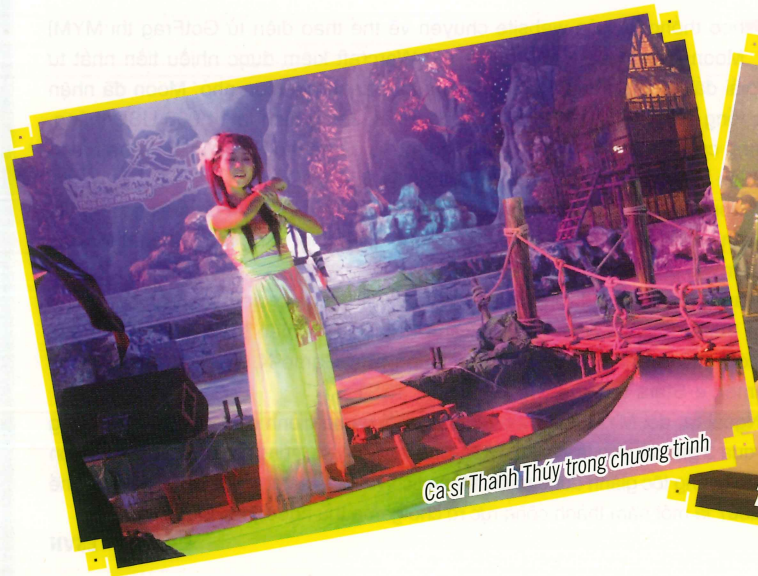
Với sự tham dự của hơn 5.000 game thủ, Đại hội Võ Lâm Truyền Kỳ II – Khu vực phía Nam do Công ty VinaGame tổ chức tại Nhà thi đấu Quân Khu 7 (TP. Hồ Chí Minh) vào ngày 13/01/2008 vừa qua đã cho thấy sức hút mạnh mẽ của một chương trình được đầu tư kỹ càng và chu đáo. Sau khi kết thúc, Đại hội đã nhận được rất nhiều lời khen ngợi từ cộng đồng game thủ về quy mô, sự chăm chút trong từng tiết mục, sự đầu tư hiệu quả và những ưu đãi lớn dành cho cộng đồng game thủ.

Đầu tư lớn về người và của

Ông Bùi Minh Phương – Quản lý Thương hiệu game Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) cho biết: "*Đầu tư hơn 2 tỷ đồng cho Đại hội lần này, chúng tôi mong đợi khách hàng sẽ có được một sân chơi giao lưu đậm màu sắc Võ lâm và thấy gần gũi hơn với những sinh hoạt cộng đồng cả ở trong game lẫn ngoài cuộc sống*". Đại hội VLTK II lần đầu tiên được tổ chức đã trở thành một ngày hội lớn không chỉ dành cho game thủ mà còn cho các khách hàng tiềm năng khác. Anh Nguyễn Minh – Việt Kiều Mỹ, là một gamer VLTKII – đã nhận xét: "*Đây là một chương trình mới lạ và hoành tráng. Tôi hoàn toàn ủng hộ các doanh nghiệp Việt Nam quảng bá cho các sản phẩm của mình như vậy. Sự thành công của một game online phụ thuộc vào nhiều yếu tố, trong đó quảng bá là một trong những yếu tố cần thiết. Hơn nữa, tôi nhận thấy chương trình này có nhiều ưu đãi hấp dẫn dành cho mọi khách hàng thông qua chương trình bốc thăm trúng thưởng, qua các giải đấu và bình chọn người đẹp khá thú vị*".

Ban Tổ chức đã sử dụng trên 5 tấn sắt dàn dựng khung sân khấu và biến tấu các nguyên liệu chính từ tre, trúc và gỗ để tái hiện thế giới Thập Diện Mai Phục với một không gian lớn được bao phủ bằng màu xanh của rừng trúc tươi mát. Để thực hiện được kế hoạch này, Bộ phận Vận hành Sản phẩm game VLTK II đã làm việc gần như quên mình. Anh Trần Thanh Vy – Nhân viên Marketing, Công ty VinaGame vui vẻ chia sẻ: "*Thú thật cả Bộ phận đã làm việc cật lực quên cả thời gian. Lúc nào thấy đói thì… một tô mì cũng xong. Lời khen của mọi người chính là nguồn động viên lớn nhất cho tất cả thành viên trong Bộ phận mình. Có rất nhiều khó khăn và những lời góp ý thẳng thắn về mặt chưa hay của chương trình, cả nhóm đều ghi nhận và rút kinh nghiệm cho những chương trình lần sau*".

Sự độc đáo của Đại hội còn thể hiện trong việc kết hợp nhuần nhuyễn giữa phong cách cổ trang và hiện đại. Trong không gian đậm chất kiếm hiệp kỳ tình, hơn 400 máy tính màn hình tinh thể lỏng có cấu hình mạnh được kết nối quanh khán đài phục vụ cho 500 game thủ tham gia giải đấu "Thiên hạ Đệ nhất nhân". Để giải đấu diễn ra thành công, Ban Tổ chức đã chuẩn bị một đội ngũ trọng tài và giám sát theo dõi



Ca sĩ Thanh Thúy trong chương trình

Tổ đội thi đấu trong trận CK giải đấu "Thiên hạ đệ nhất nhân"

Bốn game thủ vào bán kết

"Đệ nhất mỹ nhân khu vực phía Nam Nguyễn Ngọc Anh Thy"

các đấu thủ trong suốt thời gian diễn ra Đại hội. Bên cạnh đó, hệ thống ánh sáng, âm thanh, pháo hoa, khói... đều được chuẩn bị chu đáo cho những tiết mục đặc sắc của chương trình.

Trong chương trình, Ban Tổ chức cũng đã khéo léo dàn dựng những ca khúc kiếm hiệp do các ca sĩ Sài thành thể hiện xen lẫn việc giới thiệu Thất đại phái trong giới Võ lâm. Cả khán phòng như nín lặng để thưởng thức ca khúc Tam Sinh Duyên trong không gian khói mây mờ ảo. Lẫn trong lời dẫn chương trình của đôi MC Hồng Phượng – Hà Linh, hàng ngàn người cùng thể hiện sự hào hứng trong tiết mục giới thiệu Thất đại phái với màn trình diễn trên không của các diễn viên, thể hiện các chiêu thức võ công đặc trưng của từng môn phái. Bên cạnh đó, từng hệ phái còn được giới thiệu trên 2 màn ảnh lớn, làm nổi bật các tuyệt thế võ công của các bậc cao thủ trong giới giang hồ. Game thủ Hotuongvolam trầm trồ: "*Thật tuyệt vời. Đến bây giờ thì mình mới biết VLTK II có những chiêu thức đẹp đến vậy*".

Các chương trình "đỉnh" trong Đại hội

• Nảy lửa trong giải đấu "Thiên hạ Đệ nhất nhân"

Đấu thủ Nguyễn Hoàng Anh Minh đã vinh dự đoạt giải nhất đơn đấu "Thiên hạ Đệ nhất nhân" Khu vực phía Nam sau khi đánh bại đối thủ Nguyễn Như Hoàng (giải nhì). Song song đó, trong giải đấu tổ đội, đội 30/11 cũng giành chiến thắng với tỷ số 2 – 1 trước đội Những Người Bạn. Như vậy, các game thủ đoạt giải nhất, nhì (đơn đấu) và giải nhất (tổ đội) sẽ được VinaGame tài trợ chi phí tham dự Vòng Chung kết Toàn quốc tại Đại hội Võ lâm Khu vực phía Bắc diễn ra ngày 20/01/2008 tại Hà Nội.

Tại Đại hội Võ lâm Khu vực phía Nam vừa qua, đã có trên 500 game thủ tham gia thi đấu. Các vòng loại và vòng chung kết đã diễn ra trước sự chứng kiến của hàng ngàn game thủ cùng những đợt sóng cổ vũ nồng nhiệt. Game thủ Bious nhận xét: "*Trận đấu thật hoành tráng và hồi hộp. Mình thích xem các trận đấu tổ đội, vì qua đây tinh thần đồng đội của các game thủ thể hiện rất rõ nét*".

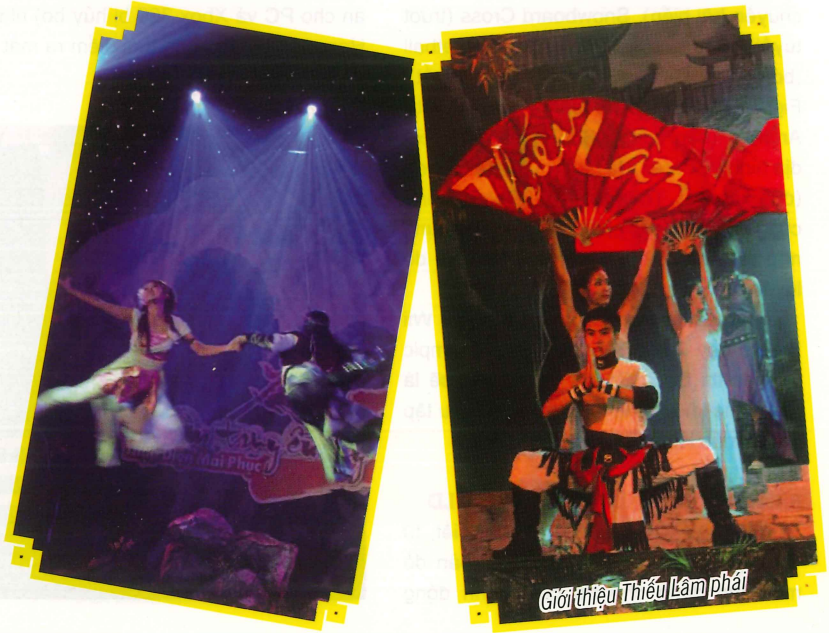
• Đã tìm thấy Đệ nhất Mỹ nhân Khu vực phía Nam

Mỹ nhân Nguyễn Ngọc Anh Thy (1991) đã vinh quang đoạt giải "Đệ nhất Mỹ nhân" Khu vực phía Nam sau khi chiến thắng thí sinh Nguyễn Yến Nhi (1987) trong trận chung kết đơn đấu. Anh Thy bày tỏ: "*Thật bất ngờ! Em không tin vào những gì đang diễn ra. Nhưng sắp tới còn tranh tài cùng các bạn ở khu vực miền Bắc, nên em còn phải đầu tư và cố gắng nhiều hơn nữa*". Ban Tổ chức cũng đã trao giải nhì "Đệ nhất Mỹ nhân" Khu vực phía Nam cho mỹ nhân Nguyễn Yến Nhi và giải thí sinh duyên dáng cho thí sinh Vũ Trần Thanh Trúc (1988).

Đối với các thí sinh khu vực phía Bắc, Ban Tổ chức đã nới dài thời gian bình chọn đến ngày 17/01/2008 với mong muốn bình chọn ra những thí sinh tài sắc vẹn toàn. Vòng chung kết toàn quốc "Đệ nhất Mỹ nhân" cũng diễn ra tại Đại hội Võ lâm khu vực phía Bắc.

Đón nhận sự hài lòng và tin yêu từ cộng đồng game thủ thông qua các hoạt động ý nghĩa vừa qua, VLTK II tiếp tục phấn đấu để hoàn thành mục tiêu trong hoạt động gắn kết cộng đồng vào một sân chơi hấp dẫn, thú vị và lành mạnh.

MINH CHI



Giới thiệu Thiếu Lâm phái

DEMIGO NHẬP CUỘC

Theo một bản tin đăng trên tạp chí Games for Windows số tháng 2/2008, Gas Powered Games - nhà phát triển trò chơi chiến thuật thời gian thực Supreme Commander - vừa công bố dự án mới mang tên Demigo cho hệ PC. Điểm nổi bật của Demigo là sự kết hợp đồng thời yếu tố chiến thuật và nhập vai, hứa hẹn mang đến cho những ai say mê Warcraft DotA một trải nghiệm hoàn toàn mới trong thể loại chiến thuật thời gian thực.

Lấy bối cảnh thế giới viễn tưởng, người chơi sẽ phải ra sức chiến đấu để có dịp khắc tên mình lên lăng mộ của các vị thần cổ Hy Lạp và La Mã. Có phần giống với DotA, Demigo tập trung vào các hành động đối kháng hay tác chiến theo nhóm, tuy nhiên trò chơi vẫn cung cấp chế độ chơi đơn. Người chơi có thể chọn 1 trong 2 phe và ra sức tiêu diệt căn cứ của đối phương cũng như tùy thích chọn nhiều loại binh lính, tướng chỉ huy với điểm mạnh, yếu khác nhằm đem lại sự cân bằng cho những trận tranh tài.

Gas Powered Games cho biết hãng đang dồn sức để có thể kịp phát hành Demigo vào mùa Thu 2008. Thông tin về trò chơi trên các hệ máy khác vẫn chưa được công bố.

THI ĐẤU DECA SPORTS TRÊN WII

Trò chơi vận động Wii Sports sẽ sớm có đối thủ bởi nhà phát triển Hudson Soft vừa cho biết họ đang lên kế hoạch tung ra thị trường một bộ sưu tập game thể thao toàn diện nhất dành cho những ai yêu thích "lắc lư" cùng chiếc tay cầm không dây cảm ứng chuyển động của Wii. Với tên gọi Deca Sport, trò chơi cung cấp 10 game thể thao vui nhộn, gồm có Beach Volleyball (bóng chuyền bãi biển), Snowboard Cross (trượt tuyết), Badminton (cầu lông), Basketball (bóng rổ), Curling (đánh bi trên tuyết), Figure Skating (trượt băng nghệ thuật), Archery (bắn cung), Supercross (đua xe địa hình), Soccer (đá banh) và Kart Racing (đua xe nhỏ). Theo Hudson, Deca Sports cũng sẽ hỗ trợ các chế độ chơi thông dụng như chơi đơn, chơi multiplayer và chế độ luyện tập.

Nếu đã từng chơi qua và yêu thích Wii Sports hay Mario & Sonic at the Olympic Games thì Deca Sports chắc chắn sẽ là tựa game không thể thiếu trong bộ sưu tập game mùa Hè 2008 của bạn.

BẢN ĐỒ MỞ RỘNG STRANGLEHOLD

Hãng phát hành Midway cho biết, từ 4/1, người chơi có thể tải về gói bản đồ mở rộng dành cho trò chơi hành động Stranglehold trên hệ máy Xbox 360 thông qua dịch vụ Xbox Live với giá 250 điểm MS.

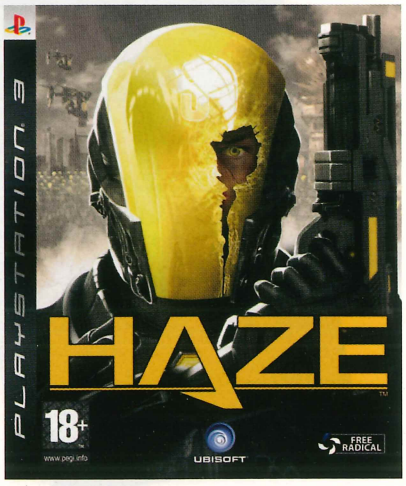
Gói bản đồ mở rộng mới này cung cấp 10 màn chơi mục multiplayer mới, trong đó có một số màn chơi đáng chú ý như Kowloon Market, Wong's Estate Grounds, Rooftops of Chicago. Ngoài ra, gói bản đồ này cũng kèm theo 21 dạng giao diện mới cho nhân vật. Midway cũng cho biết sẽ sớm tung ra gói bản đồ mở rộng tương cho hệ PlayStation 3 thông qua dịch vụ PlayStation Network.

LODE RUNNER ĐỔ BỘ XBLA

Tại CES 2008, giám đốc phụ trách sản phẩm Xbox Live Arcade của Microsoft là Jeremy Wacksman đã giới thiệu trò chơi XBLA Lode Runner cho đại diện của tạp chí GameSpot. Được nâng cấp từ trò chơi thể loại đi cảnh cùng tên trước đây của Brănderbund với nền đồ họa 2D, Lode Runner được nhà phát triển độc lập Tozai chuyển đổi toàn bộ hình ảnh sang dạng đa giác để khai thác sức mạnh hiển thị đồ họa của Xbox. Ngoài ra, phiên bản mới của trò chơi sẽ cung cấp chế độ chơi trực tuyến 2 người hay chơi co-op dạng offline. Wacksman cũng cho biết Lode Runner sẽ có thêm 2 chế độ chơi khác: giải đố (2 người chơi) và đọ sức tay đôi (4 người chơi).

HAZE NHẬN LỊCH PHÁT HÀNH

Đầu tháng này, hãng phát hành Ubisoft đã khẳng định với tạp chí GameSpot biết rằng trò chơi hành động Haze dành cho hệ PS3 được dự tính phát hành vào giữa thời điểm hiện nay và tháng 4 sắp tới. Từng được công bố phát hành trong quý 1/2007 đồng loạt trên PS3, PC và cả Xbox 360, sau đó là dịp mua sắm cuối năm (khi dự án cho PC và Xbox 360 bị hủy bỏ) nhưng Haze liên tục trì hoãn thời điểm ra mắt bởi vô số lý do từ phía Ubisoft.



Nhân vật chính trong Haze là Jack Carpenter, anh lính "tò te" trong lực lượng lính đánh thuê Mantel, được điều động đến một thành phố ở miền Nam nước Mỹ để tiêu diệt phe phiến loạn The Promise Hand. Được trang bị "tận răng" nhiều loại vũ khí thuộc hàng hi-tech và đặc biệt là khả năng tăng cường sức chiến đấu nhờ thuốc sinh học, Carpenter và đồng đội còn là nỗi khiếp sợ đối với tất cả các nhóm khủng bố và thế lực đen trên thế giới.

NITROBIKE ĐẾN MỸ

Ubisoft cũng vừa công bố trò chơi Nitrobike dành cho hệ Wii đã chính thức có mặt tại thị trường Bắc Mỹ. Được sản xuất bởi Left Field Productions - nơi khai sinh dòng game Excitebike 64 dành cho hệ máy Nintendo 64, Nitrobike cung cấp cho người chơi cơ hội điều khiển những chiếc siêu môtô với động cơ tên lửa ở 67 giải đua hàng đầu thế giới. Game hỗ trợ chơi 4 người chơi cùng lúc.

TRÌ HOÃN CONDEMNED 2

Thay vì được phát hành vào đầu tháng 3 sắp tới như từng dự kiến, trò chơi hành động hành động kết hợp yếu tố phiêu lưu Condemned 2:Bloodshot (dành cho hệ PS3 và Xbox 360) sẽ có mặt trễ hơn 2 tuần, cụ thể là vào ngày 14/3/2008. Hãng phát hành Sega cũng cho biết bỏ đi chữ "Bloodshot" trong phần tên game đối với phiên bản dành cho thị trường châu Âu.

Dịp này, Sega cũng công bố kế hoạch phát hành trong quý 1/2008, cụ thể NiGHTS: Journey of Dreams (hệ Wii) - 18/1, Viking: Battle of Asgard (Xbox 360, PS3) và Sega Superstars Tennis (mọi hệ máy) - 28/3, riêng Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus (hệ PC, PS2) sẽ được phát hành trễ khoảng 1 tuần so với ngày 25/1 từng dự kiến.

KINGDOM UNDER FIRE HÚT HÀNG

Microsoft cho biết đã chính thức phát hành Kingdom Under Fire: Circle of Doom (hệ Xbox 360), bản mới nhất trong dòng game nhập vai - hành động của nhà phát triển Blueside vào hôm 9/1 vừa qua.

Người chơi sẽ gặp lại những nhân vật quen thuộc trong dòng Kingdom Under Fire như Regnier, Leinhart Celine cũng như một số nhân vật hoàn toàn mới, kèm theo đó là trên 50 loại thuộc tính, 60 tính năng nâng cấp cùng nhiều loại vũ khí, bùa chú và quái vật mới. Kingdom Under Fire: Circle of Doom cung cấp chế độ chơi đơn và chế độ chơi co-op (hỗ trợ 3 người chơi qua Xbox Live). Ngoài ra, Blueside cũng cho biết có kế hoạch phát hành một gói nội

dung tải về vào ngày 22/1. Hiện chưa có thông tin gì về ngày phát hành phiên bản dành cho hệ PC.

Theo nhà bán lẻ đĩa trò chơi trực tuyến hàng GameFly, tính đến cuối ngày 5/1, tuy vẫn chưa được phát hành nhưng Kingdom Under Fire: Circle of Doom đã trở thành tựa game có số lượng đơn đặt hàng cao nhất, qua mặt cả Assassin's Creeds của Ubisoft vốn dẫn đầu bảng xếp hạng liên tiếp 5 tuần kể từ ngày phát hành 13/11/2007.

METAL GEAR SOLID 4 SẼ CẬP BẾN X360

Theo trang chủ XboxFamily, một đại diện giấu tên của Konami đã lên tiếng xác nhận phiên bản trên Xbox 360 của trò chơi hành động Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots sẽ được phát hành vào quý 2 năm 2009, khoảng 12 đến 14 tháng sau khi phiên bản trên PlayStation 3 có mặt trên thị trường trong mùa Xuân này. Tuy nhiên, theo TGR, ngay sau sự việc này, Konami đã gửi thư phản hồi để nêu rõ Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots là tựa game độc quyền cho hệ PS3 và hãng không có kế hoạch phát triển phiên bản dành cho X360 của trò chơi này.

ROCKSTAR BÁN HÀNG TRỰC TUYẾN

Cuối tháng 12 vừa qua, Direct2Drive, cửa hàng bán lẻ trực tuyến nội dung số của IGN Entertainment, đã công bố bổ sung các tựa game của hãng Rockstar Games vào danh mục hàng hóa (chi tiết tại *direct2drive.com/zones/rockstar*). Đầu tháng 1 này, Rockstar cũng công bố danh sách các tựa game dành cho hệ PC đã từng được phát hành trước đây mà hãng sẽ cung cấp thông qua dịch vụ phân phối số thông dụng Steam của Valve (*http://steampowered.com/v/index.php*).

CHI TIẾT VỀ LAS VEGAS 2

Mặc cho dư luận bàn tán, đến tận những ngày cuối cùng năm 2007 (20/12), nhà phát triển quốc tịch Pháp Ubisoft mới hé lộ vài thông tin về dự án Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 hiện đang được phát triển cho Xbox 360, PlayStation 3 và PC. Theo đó, tín đồ của dòng Rainbow Six có thể trông đợi 13 bản đồ mục chơi multiplayer mới, 2 chế độ chơi mạng hoàn toàn mới lạ và một hệ thống tạo màn được cải tiến đáng kể. Đặc biệt, với Vegas 2, người chơi từng yêu thích lối chơi co-op có thể dễ dàng chuyển từ chế độ chơi đơn sang chế độ co-op bất kỳ lúc nào mà không cần phải thay đổi cốt truyện đang diễn ra. Theo Ubisoft, ngoài tính năng tùy biến nhân vật, hệ thống AI trong Vegas sẽ thông minh hơn rất nhiều; nhiều loại vũ khí tối tân cũng sẽ được Ubisoft tung vào Vegas 2. Nếu không có gì thay đổi vào phút 89, game sẽ được phát hành vào tháng 3/2008.

STRANGER ĐÃ SẴN SÀNG

Hôm 9/1, hãng phát hành Fireglow Games vừa ấn định thời điểm phát hành tại Bắc Mỹ cho trò chơi nhập vai Stranger, cụ thể là vào ngày 3/3 sắp tới. Fireglow cho biết đây là một tựa game nhập vai được kết hợp những yếu tố hay nhất của thể loại game chiến thuật. Stranger cung cấp 3 loại hero khách nhau - mỗi hero đều có tính cách và sức mạnh khác nhau trong khi giao đấu và thi triển phép thuật - và trên 100 loại quái vật hung ác. Game hỗ trợ chơi multiplayer 8 người và 30 giờ chơi đơn.

Hiện tại, bạn có thể tải về bản demo của trò chơi này (221,7MB) tại địa chỉ *http://static.fireglowgames.com/Stranger_Demo_English_Multy_Setup.exe*

TỰA MỚI CHO DS

Atlus cho biết sẽ phát hành trò chơi chiến thuật theo lượt Drone Tactics dành cho hệ DS vào 25/3 sắp tới. Game cung cấp khoảng 100 loại vũ khí độc đáo để người chơi tiêu diệt lũ rô-bốt sâu bọ, trên 50 bản đồ và hỗ trợ mục chơi multiplayer nội bộ.

Một tựa game đáng chú ý khác trên DS vừa được Majesco Entertainment Company công bố là Cake Mania 2. Phiên bản Cake Mania từng có mặt trên PC (tháng 4/2006) đã đạt thành tích 50 triệu lượt tải về trên phạm vi toàn cầu, trong khi đó phiên bản trên DS (tháng 4/2007) bán được 280.000 bản. Trong Cake Mania 2, người chơi sẽ sử dụng bút trâm để dẫn dắt nhân vật Jill qua hơn 200 cấp độ từ cao đến thấp của nghề làm bánh. Game được dự kiến phát hành vào quý 2/2008.

Ngoài ra, Tecmo cũng cho biết trò chơi hành động Ninja Gaiden Dragon Sword sẽ có mặt trên chiếc Nintendo DS sớm hơn dự kiến, nhiều khả năng là tháng 3 sắp tới.

HEROES OVER EUROPE CHUẨN BỊ CẤT CÁNH

Nhà phát triển đến từ xứ sở canguru Red Mile Entertainment cho biết đang chuẩn bị trở lại đường băng với dự án Heroes over Europe, phiên bản tiếp nối của Heroes of the Pacific - trò chơi mô phỏng những trận không chiến trong Đệ Nhị Thế Chiến được hãng này phát hành năm 2005. Heroes over Europe sẽ do Transmission phát hành đồng thời trên PC, Xbox 360 và PS3. Theo Mike Fagan, CEO của Transmission, trò chơi này đã được phát triển khoảng 1 năm rưỡi và nhà phát triển vẫn đang ráo riết thực hiện để phát hành vào mùa Thu 2008 (bản Xbox 360 và PS3), riêng bản trên PC là đầu năm 2009.

HÉ LỘ RESISTANCE 2

Tạp chí Game Informer xác nhận phiên bản thứ 2 của trò chơi hành động Resistance: fall of Man độc quyền cho hệ PS3 đang được thực hiện tại lò Ratchet & Clank của hãng Insomniac Games. Cũng theo tạp chí này, Resistance 2 sẽ cung cấp 2 chiến dịch chơi, những trận đánh multiplayer lên đến 60 người chơi và hỗ trợ 8 người chơi co-op trực tuyến

SUPER SMASH BROS. BRAWL LẠI HOÃN

Hôm 15/1, Nintendo Mỹ đột ngột công bố sẽ hoãn thời gian phát hành trò chơi Super Smash Bros. Brawl dành cho hệ Wii sang tận tháng 3/2008 thay vì đầu 10/2 như từng được dự kiến.

Đây không phải là lần đầu tiên trò chơi này bị hoãn thời điểm phát hành. Tại triển lãm E3 2007, Nintendo từng hứa hẹn rằng Super Smash Bros. Brawl sẽ có mặt vào tháng 12/2007. Theo người phát ngôn của Nintendo, thời gian phát triển trò chơi đã kéo dài hơn dự tính do đó thời điểm phát hành sẽ được dời sang ngày 9/3 sắp tới.

Được biết, ngoài sự xuất hiện của những nhân vật quen thuộc như Mario, Pikachu và Kirby thì Super Smash Bros. Brawl cũng mang đến những nhân vật mới như Meta Knight (từ Kirby), Pit (từ Kid Icarus), Zero Suit Samus (từ Metroid: Zero Mission, Wario (từ Metal Gear) và Solid Snake (từ Sonic the Hedgehog). Đặc biệt, đây cũng là một trong số ít ỏi những tựa game dành cho Wii sẽ khai thác tính năng chơi online.

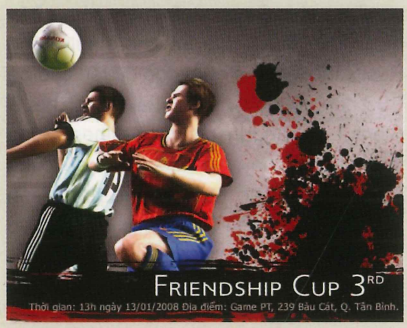
HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

ESVN RANKING THÁNG 1/2008

Bảng xếp hạng ESVN Ranking là bảng thành tích nhằm tôn vinh những game thủ hay đội game có thành tích thi đấu tại các giải đấu và là tiêu chí để ESVN lựa chọn những suất đặc cách tại các giải đấu của ESVN. bảng xếp hạng ESVN Ranking tháng 12/2007 đã ghi nhận thành tích của các game thủ đoạt giải tại VESC 07 diễn ra trong tháng 11/2007. Sang tháng 12, Arena Relax Sunday là một trong những giải đấu Counter Strike hiếm hoi và được ESVN hỗ trợ thông tin. Phần thưởng 15 điểm dành cho đội vô địch là team Bupbe và đưa họ lọt vào top 10 của bảng xếp hạng Counter Strike.

SÔI ĐỘNG FRIENDSHIP CUP 3RD

Giải Friendship Cup được tổ chức nửa tháng một lần từ ngày 16/12/2007, đã thực sự khuấy động phong trào WE/PES tại Tp.HCM. Ngoài những phần thưởng dành cho những game thủ có thứ hạng cao nhất, giải còn có những phần thưởng đặc biệt như "Vua phá lưới" , "Găng tay vàng" và đặc biệt nhất là bảng xếp hạng dành riêng cho giải đấu. Ngày 13/1 vừa qua, giải Friendship Cup lần 3 đã diễn ra và chức vô địch đã thuộc về Nguyễn Đăng khoa, nhà vô địch của giải lần 2 là Trần Tiến Dũng, năm nay chỉ giành được vị trí thứ 3. Thông tin chi tiết tại *www.esport.vn*



GIẢI ĐẤU DOTAALLSTARS 32 HS TẠI HẢI PHÒNG

Năm 2007 vừa qua là một "năm vàng" của game Dota tại Việt Nam, tại các giải đấu lớn, nhỏ đều có Dota là game thi đấu chính thức. Hòa nhịp cùng sự phát triển chung đó, cộng đồng Dota Hải Phòng đã đứng ra tổ chức giải đấu cho các game thủ thành phố Hoa phượng đỏ trong hai ngày 26 và 27/1 tại phòng Games 32 Hồ Sen, Quận Lê Chân, Hải Phòng.

ĐẤU GIÁ HÀNG V.I.P TRONG VÕ LÂM TRUYỀN KỲ

Chiều ngày 13/1/2008, tại TP.HCM, đội Khánh Sơn đã tổ chức buổi lễ đấu giá các vật dụng thuộc hàng V.I.P trong game Võ Lâm Truyền Kỳ, mà đội đã nhận được trong giải Thiên Hạ Đệ Nhất Bang lần 2. Đội Khánh Sơn sẽ trích một phần số tiền đấu giá làm quỹ từ thiện, phần còn lại sẽ được chia đều cho tất cả 96 nhân vật đã cùng Khánh Sơn trên con đường giành chức vô địch. Buổi đấu giá đã diễn ra cực kỳ sôi động với sự góp mặt của gần 200 vị khách. Tổng cộng có hơn 20 món hàng V.I.P được đem ra đấu giá. Món có giá khởi điểm cao nhất là 180 triệu đồng và thấp nhất là 10 triệu đồng.

CABAL ĐẠT 2 TRIỆU THÀNH VIÊN

Sự kiện "Cabal chào mừng game thủ thứ 2 triệu" sẽ tăng điểm kinh nghiệm và tỷ lệ rơi vật phẩm từ 12h ngày 11/1/2008 đến 25/1/2008, dành cho tất cả game thủ. Trong sự kiện này, Cabal tăng điểm cho tất cả game thủ tham gia khám phá thế giới Cabal đẳng cấp cao cũng như những game thủ thật sự gắn bó và yêu thích thế giới của những chiến binh huyền thoại can đảm và hiên ngang. Đây cũng là một bước đệm để tất cả các game thủ cùng có đủ cấp độ để tham gia vào Nation War. Thông tin chi tiết có tại: *www.cabal.vn*

ĐI CHỢ

Khi bạn đọc tờ Thế Giới Game này, chúng ta đã bước vào những ngày tháng cuối cùng của năm "heo vàng". Trước khi bước sang năm Mậu Tí, chúng ta hãy cùng nhìn lại thị trường phần cứng máy tính trong năm và thử "nghĩ" xem là 1 game thủ, bạn sẽ làm gì với tiền "lì xì" Tết. Nâng cấp máy tính để chơi được nhiều game hơn chăng? Bạn nâng cấp phần cứng nào: Bo mạch chủ, bộ xử lý, card đồ họa hay gắn thêm RAM hoặc thậm chí "lên" 1 cấu hình mới với tiêu chí "mạnh mẽ và tiết kiệm", đủ sức "đương đầu" các game nặng hiện nay. Nào chúng ta cùng đi chợ nhé!

MÁY TÍNH CHƠI GAME

Có nhiều cách để "khởi đầu" một bộ máy tính hoàn chỉnh. Chẳng hạn nếu sắm bộ máy tính sử dụng BXL 4 nhân Quad Core, bạn cần xem xét bo mạch chủ (BMC) hỗ trợ (có thể sử dụng tiện ích Intel Desktop Processors and Desktop Boards Compatibility Tool, tải về từ *http://processormatch.intel.com/COMPDB/default.aspx*). Tiếp đó, chọn các phần cứng khác cho phù hợp dựa vào khả năng hỗ trợ của BMC (tham khảo thông tin này tại website của nhà sản xuất - NSX).

Bo mạch chủ (Mainboard)

Tuy cùng sử dụng 1 chipset nhưng mỗi NSX thường có vài sản phẩm khác nhau để đáp ứng nhu cầu đa dạng của người dùng. Thậm chí có những NSX đã dành hẳn 1 dòng BMC cho game thủ có khả năng ép xung cao, như Maximus Formula/SE, Maximus Extreme, Blitz Formula/SE... của Asus. Dù BMC sử dụng chipset Intel X38 vẫn còn đang "nóng hổi", các nhà sản xuất tiếp tục làm thị trường BMC thêm phần sôi động khi trình làng BMC Intel X48, đẩy giá các BMC thế hệ trước xuống gần "tầm với" của người dùng hơn; nhất là dòng BMC chipset Intel P35/ICH9 (cầu bắc/cầu nam). Do vậy, với tiêu chí "tiết kiệm nhưng hiệu quả", chúng ta sẽ chọn BMC sử dụng chipset P35 hướng đến game thủ và có khả năng ép xung. Tham khảo các BMC Asus, Gigabyte và MSI ở bài "Đón xuân với BMC xịn" cũng trong số này hoặc Asus Blitz Extreme *(ID:A0710_46)* và Blitz Formula *(ID:A0709_50)*.

Bộ xử lý (CPU)

Nếu là "tín đồ cuồng nhiệt" của công nghệ, hẳn bạn muốn sở hữu BXL mới nhất Core 2 Extreme QX9770 của Intel hoặc Phenom 9600 của AMD (ID: A0801_46) để "tận hưởng" sức mạnh 4 nhân. Tuy nhiên, qua các thử nghiệm, cụ thể với Core 2 Extreme QX9650, BXL 4 nhân vẫn chưa có "đất dụng võ", chưa thể hiện được sức mạnh do các ứng dụng audio, video, game hiện không tận dụng hết khả năng của 4 nhân. Với tiêu chí "mạnh mẽ, tiết kiệm", bạn có thể hài lòng BXL dòng E6x50 có FSB 1333MHz so với 6x00 FSB 1066MHz (tham khảo bài "Chọn BXL").

Card đồ họa (Graphic card)

Chúng ta không thể sử dụng card đồ họa tích hợp hoặc card rời dòng phổ thông nếu muốn "thỏa sức tung hoành" trong các game "sát phần cứng". Bạn có thể tham khảo hướng dẫn chọn card đồ họa trong bài "Chọn card đồ họa chơi

game". Nếu thích "táy máy", bạn có thể chọn những loại card được chính NSX chuẩn bị sẵn cho ép xung *(ID: A0712_70)*. Card đồ họa cũng đa dạng không kém BMC, từ dòng phổ thông dưới 40USD cho đến dòng cao cấp trên 600USD với nhiều tên tuổi; thậm chí một số sản phẩm chỉ khác nhau chút xíu về tên gọi và giá tiền. Để giúp "gỡ rối" cho người dùng, một số NSX cung cấp tính năng so sánh sản phẩm, chẳng hạn Asus - *http://www.asus.com/products_compare.aspx*, bạn chọn sản phẩm (tối đa 5) và nhấn Compare.

Bộ nhớ (RAM)

Sau card đồ họa, RAM là phần cứng cần quan tâm trong cấu hình máy game. Bạn có thể chọn dòng RAM cao cấp của những thương hiệu nổi tiếng như Apacer, Corsair, Kingston... hoặc dòng phổ thông nếu muốn "tiết kiệm".

Chúng ta đều biết RAM chất lượng kém sẽ làm hệ thống hoạt động không ổn định, treo máy hoặc tự khởi động lại mỗi khi chạy ứng dụng, game nặng. Hiện tại, RAM DDR3 đã xuất hiện *(ID: A0712_81)* nhưng vẫn chưa thay thế được dòng DDR2 do giá vẫn còn cao và chưa có sự khác biệt hiệu năng. Hơn nữa, chỉ một số ít BMC chipset P35 hỗ trợ DDR3 như Asus Blitz Extreme. Để chọn được loại RAM phù hợp, bạn cần xem khả năng của BMC. Chipset P35 có khả năng hỗ trợ RAM DDR2 bus 1066MHz (theo đặc tả kỹ thuật JEDEC, DDR2 có bus từ 400MHz đến 800MHz và DDR3 từ 800MHz đến 1600MHz). Dù vậy, bạn đừng bất ngờ khi thấy trên thị trường các loại RAM DDR2 có xung cao hơn 800MHz. Đây là các model được NSX ép xung sẵn; dĩ nhiên các sản phẩm này đã được kiểm tra về tính ổn định. Sau "bài toán" DDR2 hay DDR3, dung lượng RAM là lựa chọn tiếp theo. Kinh nghiệm cho thấy bạn nên đầu tư 2GB RAM cho cấu hình chơi game vì bộ nhớ có vai trò không nhỏ khi xử lý đồ họa trong các game 3D hiện nay. Chúng ta sẽ chọn cặp Corsair Twin XMS2, bus 800MHz, dung lượng 2x1GB để chạy ở chế độ kênh đôi (dual channel).

Ổ cứng (Hard disk)

Công nghệ ổ cứng không có nhiều thay đổi nên việc lựa chọn chủ yếu dựa vào dung lượng, tốc độ quay, chuẩn giao tiếp, giá cả và thời gian bảo hành. Chipset P35/ICH9 hỗ trợ từ 4 đến 6 cổng SATA2 và RAID 0, 1, 5, 10 (ICH9R) cho phép gắn nhiều ổ cứng nhằm cải thiện tốc độ truy xuất hoặc tăng tính an toàn của dữ liệu. Tuy nhiên, việc giải quyết trục trặc của ổ cứng khi thiết lập RAID sẽ rắc rối hơn nhiều. Với dung lượng cài đặt của các game hiện nay, bạn nên chọn ổ cứng SATA2 từ 320GB trở lên.

Ổ quang (Optical drive)

Ổ quang cũng ít có sự thay đổi trong vài năm qua ngoại trừ sự xuất hiện ổ DVD-ROM giao tiếp SATA. Thời của ổ CD-ROM đã qua, chỉ còn "sót lại" vài tên tuổi trong bảng báo giá. Chúng ta sẽ chọn ổ DVD-ROM do hầu hết các game hiện nay dùng đĩa DVD. Ngoài ra, bạn có thể chọn ổ combo (đọc DVD, ghi CD) nhưng cũng không có nhiều tên tuổi để lựa chọn. Nếu đã trang bị DVD-ROM, bạn cũng nên chọn thêm ổ ghi DVD cho đủ "cặp".

Màn hình (Monitor)

Thiết kế mỏng, gọn nhẹ, mẫu mã đẹp, hiện đại, màu sắc ấn tượng và giá ngày càng giảm, màn hình LCD đã chiếm lĩnh thị trường, đẩy màn hình CRT chịu chung "số phận" với ổ CD-ROM. Hiện nay, LCD khá phong phú về chủng loại, kiểu dáng và tính năng với rất nhiều thương hiệu như Acer, Asus, AOC, CTX, HP, LG, Prolink, Samsung, Sony, TCL, ViewSonic... Với khoảng 150USD, bạn đã có trong tay LCD 15", tuy nhiên xu hướng hiện nay là LCD 17" trở lên, khung hình 16:10 (wide) đáp ứng công việc lẫn giải trí thay cho khung hình 4:3 "đơn điệu". Một vài LCD tham khảo như LG L177WSB 17" khung hình 16:10. ViewSonic VA2226w 22", chất lượng, giá phải chăng hoặc Asus PG191 có loa âm thanh hay, thêm ngõ USB.

Loa (Speaker)

Sẽ thiếu sót lớn khi chơi game chỉ cần "nhìn mà không thèm nghe". Loa cho game có những đòi hỏi khác biệt so với phim và nhạc, cần độ động cao, hiệu ứng vòm tốt và tiếng bass phải thật bốc. Nếu là "dân chơi", bạn có thể chọn bộ loa Z-5500 của Logitech (G0611_65) hay Gigawork ProGamer G550 của Creative (G0701_68). Những bộ loa này có thể làm rung chuyển cả căn phòng nếu bạn tậu card âm thanh tương xứng như Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Fidelity. Nếu chỉ cần một bộ loa nhỏ gọn, đủ để mang lại cảm giác, Logitech Z-5300 (G0703_84), Edifier M3350 (G0712_84) sẽ phù hợp với âm thanh tích hợp Intel High Definition Audio của BMC chipset P35.

Chuột, bàn phím

Đây là những vũ khí "bất ly thân" trên con đường chinh chiến, ảnh hưởng đến sự thành bại của bạn; nhất là trong thể loại game bắn súng FPS. Chuột laser sử dụng công nghệ cảm biến bằng tia laser có độ nhạy cao hơn, chính xác hơn so với chuột quang. Độ phân giải của chuột laser từ 800 cho đến 2000dpi, thậm chí một số sản phẩm cao cấp của Microsoft, Logitech, Razer lên đến 4000dpi. Cũng trong tháng này, Razer tiếp tục trình làng sản phẩm bàn phím chơi game "nhện độc" Tarantula. Tuy chi phí đầu tư cao nhưng bộ đôi Tarantula và Copperhead chắc chắn sẽ là trợ thủ đắc lực, đáng giá.

Thùng máy (Case)

Thông dụng trên thị trường hiện nay là sản phẩm của Asus, Cooler Master, Gigabyte và NZXT. Các tên tuổi khác như Antec, Alienware, Thermaltake... chỉ có dạng "xách tay", bạn phải chịu khó tìm kiếm. Thùng máy có ảnh hưởng đến sự ổn định và tuổi thọ thiết bị phần cứng. Khi chọn thùng máy, bạn cần lưu ý một số yếu tố như độ cứng, độ chắc chắn của dàn khung; tính chính xác, không biến dạng khi lắp ráp; lớp sơn tĩnh điện "phủ" bên ngoài đủ dày để không bị giật. Những thùng máy "hàng hiệu" làm bằng nhôm có khả năng tản nhiệt tốt hơn; thiết kế bên trong hợp lý, không vướng víu khi lắp ráp. Một số thùng máy còn có những ngõ dành riêng cho tản nhiệt nước. Đa số thùng máy đều hỗ trợ cổng USB, ngõ âm thanh, FireWire và cả eSATA ở mặt trước.

Bộ nguồn

Hiệu suất, độ ồn, công suất và giao tiếp đa dạng là các yếu tố cần lưu ý khi chọn mua bộ nguồn. Đừng tiếc tiền khi đầu tư cho bộ nguồn hệ thống vì chúng sẽ giúp bạn tránh những sự cố đáng tiếc khi xảy ra quá tải. Tham khảo thêm thông tin liên quan việc lựa chọn bộ nguồn hợp lý trong "Cẩm nang Mua gì? Ở đâu? 2007" của chúng tôi.

ĐÔNG QUÂN

AMD'S FIRST COMPREHENSIVE PC PLATFORM, CODE-NAMED "SPIDER"

AMD Phenom 64

AMD 7-Series Chipsets

ATI RADEON GRAPHICS

Cùng khám phá sự khác biệt các nền tảng mới của AMD

Annhất Combuter

AMD Smarter Choice

© 2007 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Phenom, AMD OverDrive, ATI Radeon, and combinations thereof are trademarks of Advanced Mirco Devices, Inc

CHỌN BXL CHƠI GAME

Trước đây, người dùng thường dựa vào xung nhịp để so sánh tốc độ các bộ xử lý máy tính (BXL), chẳng hạn BXL xung nhịp 800MHz sẽ nhanh hơn 733MHz. Tuy nhiên kể từ năm 2006 khi các loại BXL đa lõi được tung ra thị trường, cách chọn lựa này đã "lỗi thời" vì có nhiều yếu tố khác phải quan tâm như: số lõi (core), bus hệ thống (FSB), bộ nhớ đệm (cache L1, L2), hỗ trợ các tập lệnh quan trọng cho các ứng dụng đa phương tiện, đồ họa như SSE3, SSSE3... Bài viết này sẽ cung cấp cho bạn đọc một cái nhìn tổng quát về tình hình thị trường BXL và chọn lựa BXL phù hợp để chơi game trong dịp Tết này.

Kiến trúc đa lõi

Kiến trúc đa lõi là sự thay đổi lớn nhất của BXL trong thời gian gần đây. Việc tích hợp nhiều lõi (core) trên một đế silicon (die) đã giải quyết "vẹn cả đôi đường" giữa hiệu năng, nhiệt độ và điện năng tiêu thụ. Tuy nhiên, các BXL đa lõi chỉ thực sự phát huy nếu các phần mềm, game được thiết kế để tận dụng khả năng xử lý đa nhiệm. Nếu muốn thử sức với một số game "hạng nặng" như Doom 3, Quake 4, S.T.AL.K.E.R: Shadow of Chernobyl, F.E.A.R, Lost Planet, BXL đa lõi sẽ là lựa chọn của bạn (tất nhiên phải có card đồ họa tương xứng).

Vi kiến trúc, xung nhịp, bộ nhớ đệm và FSB

Vi kiến trúc BXL là điều tối quan trọng người dùng cần quan tâm khi chọn mua BXL. Những BXL lõi kép của Intel sử dụng vi kiến trúc Core với 5 cải tiến quan trọng là Wide Dynamic Execution, Intelligent Power Capability, Advanced Smart Cache, Smart Memory Access và Advanced Digital Media Boost đã tạo ra những BXL mạnh hơn, khả năng tính toán nhanh hơn, giảm mức tiêu thụ điện năng, tỏa nhiệt ít hơn so với vi kiến trúc cũ (NetBurst).

Intel QX6850

Xung nhịp vẫn là một thông số quan trọng để đánh giá hiệu năng hoạt động, tuy nhiên chỉ đúng nếu so sánh các BXL trong cùng 1 dòng. Chẳng hạn với cùng cấu hình thử nghiệm, Core 2 Duo E6300 (xung nhịp 1,83GHz) sẽ chậm hơn Core 2 Duo E6600 (xung nhịp 2,44GHz) trong mọi tác vụ nhưng lại cho lớp đàn anh cũ kỹ Pentium D960 (3,6GHz) "hít bụi". Trên thực tế, khá nhiều bạn đọc vẫn khoái chọn BXL Pentium 4 tốc độ cao hơn BXL Pentium Dual Core E2140 xung nhịp chỉ có 1,6GHz.

Bộ nhớ đệm thứ cấp (cache L2) và FSB cũng là 2 yếu tố người mua hàng cần phải quan tâm. Cache L2 lớn sẽ lưu trữ dữ liệu nhiều hơn, đáp ứng tốt hơn yêu cầu của BXL khi xử lý các tác vụ. Như vậy, BXL Core 2 Duo E6320 với cache L2 4MB sẽ chạy nhanh hơn so với E6300 chỉ có 2MB cache L2 mặc dù chúng cùng có FSB 1066MHz và xung nhịp 1,83GHz. Khả năng xử lý 64 bit (EM64T - Enhanced Memory 64 Technology) cũng khiến nhiều người dùng phải quan tâm. Công nghệ này được tích hợp sẵn trong các BXL tầm trung và cao cấp của cả AMD lẫn Intel, nhưng thực sự chúng chưa mang lại hiệu quả cho giới game thủ.

Khả năng ép xung

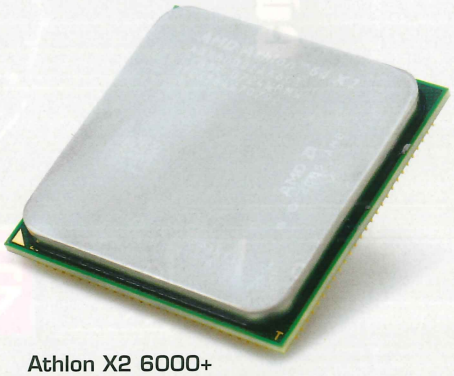
Với những người dùng có kinh nghiệm về phần cứng – đặc biệt là các game thủ ít nhiều đều quan tâm đến khả năng ép xung của BXL nếu muốn cải thiện chút ít tốc độ hệ thống hầu đáp ứng yêu cầu cấu hình 1 game "mới ra lò". Tin vui là hầu hết các BXL hiện nay đều có khả năng ép xung khá cao (tất nhiên còn tùy "tay nghề" của bạn). Chẳng hạn xung nhịp Core 2 Extreme QX6700 có thể dễ dàng đẩy lên mức 3,3GHz; và cả các BXL tầm trung như Core 2 Duo E6300 hay tầm thấp Pentium E2140 cũng có thể đẩy lên mức 3,2GHz mà không cần phải có linh kiện cao cấp hỗ trợ. Tuy nhiên, các nhà sản xuất "thích" người dùng mua BXL mới hơn là ép xung khi bạn muốn tăng tốc hệ thống.

BXL nào cho bạn?

Với khoảng dưới 100 USD, cả AMD lẫn Intel đều có những BXL lõi kép cấp thấp đáp ứng tốt các tác vụ thông thường, chẳng hạn như dòng Dual Core E2000 của Intel với giá khoảng từ 71USD (E2140) cho đến 97USD (E2200) hoặc dòng Athlon64 X2 4000 của AMD như X2 4000+ giá 87USD, X2 4800+ giá 99USD. Tuy nhiên, bạn chỉ nên chọn các BXL từ tầm trung trở lên nếu muốn chạy "mượt" các game hiện nay.

Các BXL tầm trung có giá trong khoảng 100-400USD, được ưa chuộng nhất bởi tỷ suất giá/hiệu năng rất tốt, đáp ứng hầu hết các yêu cầu người dùng. Core 2 Duo E4000 của Intel là dòng rẻ nhất có mức giá gần sát 100USD cho đến dưới 150USD. Gần đây, Intel bổ sung các phiên bản 4x20 có cache L2 đến 4MB khiến cho FSB thấp (800MHz) trở thành đặc điểm phân biệt lớn nhất của E4000. Điều này cũng tương tự khi Intel thay thế E6300, 6400 (2MB cache L2) bằng E6320, 6420 (4MB cache L2) và dòng E6x50 có FSB 1333MHz so với 6x00 FSB 1066MHz.

Tuy bị "soán ngôi" nhưng các BXL AMD Athlon64 X2/FX tầm trung vẫn là lựa chọn sáng giá nếu xét giữa hiệu năng tốc độ/giá cả, chẳng hạn như Athlon X2 6000+ rẻ hơn khoảng 90 USD so với Core 2 Duo E6700.



Athlon X2 6000+

Các BXL cao cấp có giá trên 400USD, chỉ dành cho người dùng cần hiệu năng ở mức cao nhất. Tuy giá không rẻ nhưng chúng sẽ không gây thất vọng một khi bạn quyết định đầu tư. Cao cấp nhất của AMD hiện nay vẫn là nền tảng Quad FX với 2 BXL Athlon 64 FX trên BMC 2 socket. Tuy vượt hẳn so với các dòng Core 2 Duo về ứng dụng đa tiểu trình (multi-threaded) nhưng Quad FX chưa thể so sánh với dòng Core 2 Extreme QX lõi tứ của Intel. Ưu điểm của Quad FX là giá rẻ hơn nhưng lại "ngốn" điện năng và tỏa nhiều nhiệt hơn so với Core 2 Extreme.

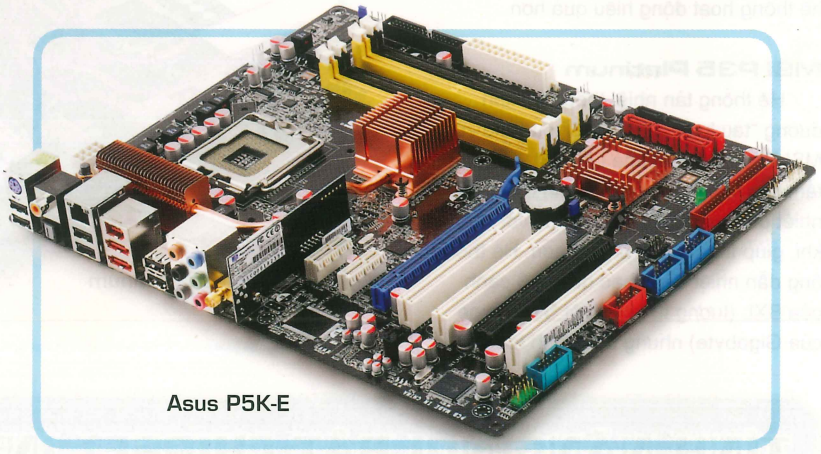
Nếu các BXL 2 nhân hiện nay vẫn chưa đủ sức lôi cuốn thì bạn hãy nhìn lộ trình sản phẩm của AMD và Intel trong năm tới. Intel đã lên kế hoạch cho thế hệ BXL tiếp theo với tên mã Wolfdale vào năm 2008 tới với 6MB bộ đệm cho loại lõi kép và 12MB cho lõi tứ cũng như FSB 1333MHz và AMD Phenom X4 Quad-Core đã bắt đầu xuất hiện trên thị trường (bạn có thể tham khảo thêm thông tin trong bài viết "Bốn nhân - Mới nhất, mạnh mẽ nhất", *ID: A0801_46*). Tuy nhiên, các BXL 4 nhân chưa thể bộc lộ hết sức mạnh do hiện tại chỉ có một vài game, ứng dụng audio, video tận dụng được hết khả năng xử lý của 4 nhân, trừ khi bạn là "tín đồ cuồng nhiệt" của công nghệ.

NGUYỄN THÚC HOÀNG LINH

BO MẠCH CHỦ

ĐÓN XUÂN VỚI BMC "XỊN"

Khi bo mạch chủ (BMC) sử dụng chipset Intel X38 vẫn đang là niềm ao ước của nhiều game thủ, các nhà sản xuất tiếp tục trình làng BMC chipset Intel X48. Chưa rõ thực hư về hiệu năng dòng BMC "mới toanh" này như thế nào nhưng chắc chắn sự xuất hiện của chúng sẽ đẩy giá các BMC thế hệ trước xuống gần hơn với người dùng; nhất là dòng BMC chipset P35. Đây là thời điểm thích hợp để các game thủ chọn "bệ phóng" mới đủ sức gánh vác các game hiện nay, từ "hạng lông" cho đến "hạng nặng", với mức chi vừa phải. Mời các bạn "coi hàng" 3 BMC Asus P5K-E, Gigabyte GA P35-DS4 và MSI P35 Platinum cùng sử dụng chipset Intel P35/ICH9 (cầu bắc/cầu nam). Bạn có thể tham khảo thông tin về những BMC này trong bài "Bo mạch chủ - Đón đầu với chipset P35/G33", ID: A0707_44.



Asus P5K-E

Asus P5K-E

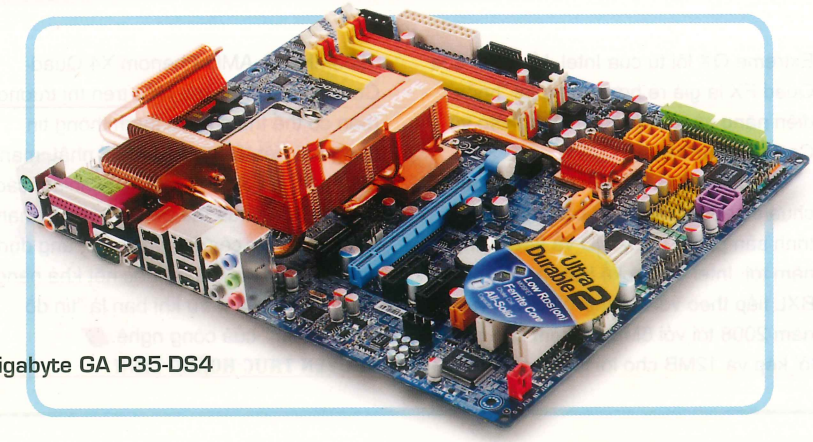
Asus P5K-E có khả năng ép xung linh hoạt bằng các tiện ích và công nghệ đặc trưng của hãng như AI NOS, Precision Tweaker và đặc biệt là Super Memspeed để "ép" RAM. Công nghệ AI Gear thế hệ mới có tác dụng điều chỉnh xung nhịp BXL và điện áp vCore để hạn chế tiếng ồn và giảm điện năng tiêu thụ; Crash Free BIOS 3 và EZ Flash2 sẽ tự động phục hồi và cập nhật BIOS bằng bút lưu trữ USB. Ngoài ra, Asus P5K-E cũng được trang bị hệ thống tản nhiệt ống (heatpipe) với thiết kế gọn gàng, hiệu quả hỗ trợ đắc lực cho việc ép xung.

Để tiện lợi cho việc chia sẻ tài nguyên, làm máy chủ game..., ngoài hỗ trợ 2 cổng LAN gigabit, Asus P5K-E còn được trang bị card Wi-Fi/AP hỗ trợ chức năng trạm kết nối không dây giúp game thủ có thể di chuyển đây đó dễ dàng, đặc biệt có thể chia sẻ game cho nhiều người cùng chơi. Về khả năng âm thanh, BMC P5K-E được trang bị tính năng AI Audio 2 với công nghệ Sonic Focus hỗ trợ Windows Vista và công nghệ lọc tạp âm giúp âm thanh đạt chất lượng cao và trung thực hơn, các game thủ sẽ có được cảm giác thực hơn bao giờ hết do các hiệu ứng âm thanh và hình ảnh mà P5K-E mang lại.

Gigabyte GA P35-DS4

Hệ thống tản nhiệt của Gigabyte GA P35-DS4 thiết kế tản nhiệt theo mô hình "tòa nhà cao tầng" Silent-Pipe với các ống dẫn nhiệt uốn quanh từ cầu nam đến cầu bắc, bao quanh 3 cạnh của BXL. Hệ thống tản nhiệt được thiết kế khá cao cộng thêm với tấm tản nhiệt theo công nghệ Crazy Cool của Gigabyte nên các BMC này khá "nặng ký". Việc kết hợp hai kỹ thuật Crazy Cool và Silent-Pipe đảm bảo tản nhiệt hiệu quả cả khi hệ thống đang hoạt động ở mức tải cao nhất.

Tương tự Asus P5K-E, để game thủ có thể thưởng thức tất cả những âm thanh trầm bổng và sống động nhất, Gigabyte GA P35-DS4 cũng được trang bị hệ thống âm thanh nổi với khả năng hỗ trợ của công nghệ âm thanh số DTS (Digital



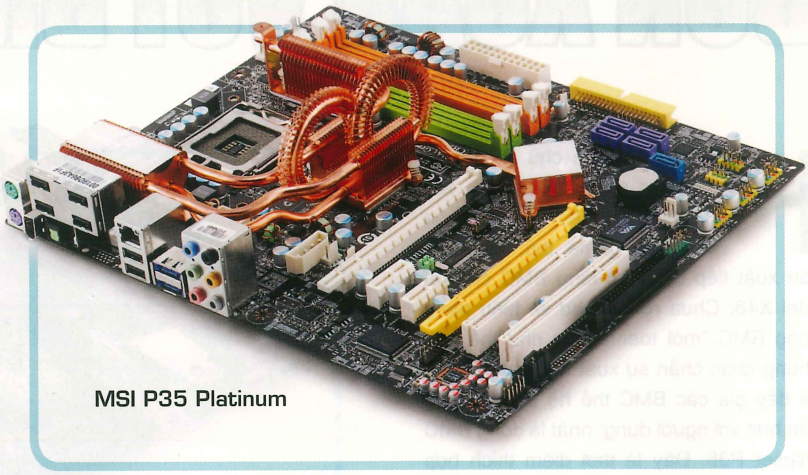
Gigabyte GA P35-DS4

Theater System). Ngoài ra, Gigabyte GA P35-DS4 còn hỗ trợ cả 2 định dạng Blu-ray và HD-DVD. Bên cạnh đó, Gigabyte cũng nâng cấp công nghệ tiết kiệm điện năng, giảm nhiệt độ và tăng độ bền các linh kiện qua công nghệ Ultra Durable 2 với MOSFET điện thế RDS(on) thấp, cuộn cảm kháng lõi sắt (ferrite) và tụ rắn. Ngoài ra, BMC này cũng kế thừa các tính năng đặc trưng của hãng như tính năng S4 (Silent-Pipe, Speed, Smart, Safe) giúp hệ thống hoạt động hiệu quả hơn.

MSI P35 Platinum

Hệ thống tản nhiệt theo mô hình đường "tàu lượn siêu tốc" Circu-Pipe của MSI P35 Platinum khá bắt mắt với các tấm kim loại mỏng bao quanh ống dẫn nhiệt để tăng diện tích tiếp xúc với không khí, giúp thoát nhiệt nhanh hơn. Hệ thống ống dẫn nhiệt cũng bao quanh 3 cạnh của BXL (tương tự tản nhiệt Silent-pipe của Gigabyte) nhưng được tính toán kỹ hơn khi chọn đường đi "ghé" qua RAM, giúp người dùng "vững tay" hơn khi ép. Về khả năng ép xung, MSI P35 Platinum hỗ trợ cơ chế ép xung tự động D.O.T Express (Dynamic Overclocking Technology Express) hoặc thủ công bằng cách tinh chỉnh các thông số cần thiết như xung BXL, FSB, điện áp... sao cho hệ thống hoạt động hiệu quả nhất (có thể tham khảo tài liệu hướng dẫn ép xung chi tiết của hãng tại http://global.msi.com.tw/index.php?func=techexpressdesc2&express_no=52). Với khả năng ép xung hệ thống vượt trội cộng cới công nghệ đồ họa kép CrossFire của ATI và hệ thống âm thanh số, game thủ có thể dễ dàng "đắm mình" trong các game "đỉnh" nhất hiện nay. Bên cạnh đó, MSI P35 Platinum còn hỗ trợ Dual Core Center tự động điều chỉnh tốc độ BXL và tỉ lệ vCore giúp hệ thống hoạt động được tốt hơn; cho biết tình trạng hoạt động của hệ thống như nhiệt độ, tốc độ quạt...Ngoài ra, MSI P35 Platinum còn hỗ trợ tiện ích cập nhật BIOS tự động (Live Update Online) giúp tự động kiểm tra và cập nhật BIOS cũng như trình điều khiển mới nhất cho hệ thống.

KIM MINH


MSI P35 Platinum

TÍNH NĂNG NỔI BẬT CHIPSET INTEL 3 SERIES

Intel đã công bố họ chipset Intel 3 Series mới cùng một số kế hoạch công nghệ khác xoay quanh các bộ xử lý Intel Core 2 Duo và Intel Core 2 Quad dành cho người sử dụng máy tính tại gia đình và doanh nghiệp. Tiên phong trong dòng chipset mới Intel 3 Series là 2 chipset Intel P35 và G33 xuất hiện đầu tiên với một số tính năng và công nghệ mới. Cả 2 cùng có FSB được nâng cấp lên với tốc độ 1333MHz, bộ nhớ DDR3 1066MHz, hỗ trợ bộ xử lý Intel Core 2 Duo hay Core 2 Quad với công nghệ ảo hóa (Intel VT), đồng thời đây cũng là nền tảng cho BXL công nghệ 45nm mới được tung ra. Bên cạnh đó, chip cầu nam cũng được nâng cấp lên thành ICH9/R/DH để có thể là "bộ đôi ăn ý" cho các chipset 3 Series mới này.

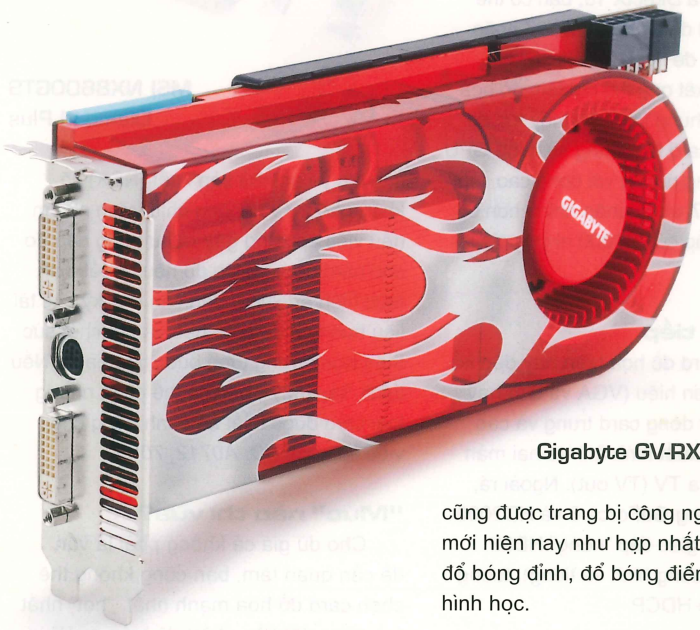
Chip cầu nam Intel ICH9/R/DH giúp điều khiển các cổng xuất nhập như các giao tiếp USB 2.0, SATA, SATA gắn ngoài (eSATA), RAID 0,1,5 và 10... với số lượng tăng hơn so với bộ đôi Intel 965/ICH8. Ngoài ra, để việc truy cập dữ liệu được nhanh chóng và thuận tiện, Intel ICH9/R/DH còn hỗ trợ công nghệ lưu trữ Intel Matrix Storage (Intel MST), NCQ (Native Command Queuing), Rapid Recovery, và Turbo Memory, Quiet System (Intel QST)...

Bên cạnh đó, Intel P35 và G33 cũng sở hữu một số tính năng và công nghệ nổi bật trước đây của Intel. Chẳng hạn, công nghệ xử lý Intel Viiv dành cho các thiết bị giải trí số tại gia, công nghệ truy cập bộ nhớ nhanh Intel Fast Memory Ascess dành cho bộ nhớ DDR3 với bus hệ thống 1333MHz và công nghệ 45nm sắp tới.

Trong đó, chipset Intel G33 có tích hợp card đồ họa (Intel GMA 3100), hỗ trợ công nghệ dựng hình 3D chất lượng cao, khả năng giao tiếp với các thiết bị đa phương tiện chất lượng cao (High Definition Multimedia Interface - HDMI) với tất cả các định dạng HD từ 720p, 1080i đến 1080p với độ phân giải tối đa lên đến 2048x1536 ở tần số 75Hz với công nghệ công nghệ Intel Clear Video. Bên cạnh đó, chipset mới này còn hỗ trợ cài đặt TV tự động (Intel TV Wizard). Đến nay, họ chipset Intel 3 Series ra mắt thêm 2 chipset P31 và G31 dành cho nhu cầu phổ thông với FSB 1066MHz, chỉ hỗ trợ RAM DDR2 dung lượng tối đa 4GB, 8 cổng USB2.0 và sử dụng chip cầu nam ICH7, và mới nhất là X38 dòng "Performance" (thay cho X975) dành cho nhu cầu cao cấp nổi bật với khả năng hỗ trợ PCI Express 2.0 (xem chi tiết tại www.intel.com).

CHỌN CARD ĐỒ HỌA CHƠI GAME

Chọn card đồ họa nào để có thể chơi tốt các game hiện nay và cả những game sắp phát hành hoặc máy tính sử dụng card đồ họa "loại này" có thể chơi được những game "loại kia" hay không là câu hỏi chúng tôi nhận được từ nhiều bạn đọc. Câu hỏi tưởng chừng đơn giản nhưng thật khó có thể trả lời một cách toàn vẹn vì card đồ họa có nhiều thông số kỹ thuật, công nghệ cũng rắc rối không kém bộ xử lý máy tính (CPU), hơn nữa kiến trúc đồ họa cũng thay đổi không ngừng nhằm nâng cao hiệu năng xử lý của card, đáp ứng đa dạng nhu cầu người dùng.



Gigabyte GV-RX29T512VH-B

Chuẩn giao tiếp

Đây nên là lựa chọn đầu tiên khi muốn tậu card đồ họa. Bạn sẽ phải quyết định chuẩn giao tiếp: AGP hay PCI Express x16. PCI Express x16 đã thay thế hoàn toàn AGP và trở thành khe cắm đồ họa chuẩn trên các bo mạch chủ. PCI Express x16 đem tới băng thông rộng hơn rất nhiều so với AGP và hầu hết những card đồ họa mới đều sử dụng giao tiếp này. Dù các hãng sản xuất vẫn duy trì một vài dòng card AGP nhưng những thứ tuyệt nhất thì chỉ có trên PCI Express x16. Nếu sử dụng BMC cũ, bạn cần xác định BMC hỗ trợ chuẩn giao tiếp nào bằng cách tham khảo tài liệu đi kèm hoặc tại website nhà sản xuất.

Bộ xử lý đồ họa

GPU (Graphics Processing Unit) hoặc VPU (Visual Processing Unit). Bộ xử lý đồ họa là thành phần quan trọng nhất, quyết định khả năng xử lý của card. Hầu hết card đồ họa trên thị trường đều trang bị sức mạnh của NVIDIA với đại diện tiêu biểu là dòng GeForce 7, GeForce 8 hoặc Radeon X1000 và HD2000 của ATI. Tham khảo bảng thứ tự sức mạnh các dòng GPU bên dưới.

Ngoài ra còn có dòng card chuyên dụng cho đồ họa chuyên nghiệp như FX Quadro của NVIDIA và FireGL của ATI nhưng khá "hiếm hàng". Xu hướng chung các game thủ có vẻ chuộng GPU dòng GeForce của NVIDIA trong khi GPU dòng Radeon của ATI chiếm ưu thế ở lĩnh vực đồ họa 3D. Bạn nào quan tâm có thể tham khảo thông tin kỹ thuật chi tiết của dòng GeForce 8 ở bài viết trong TGVT A *(ID: A0702_94)*.

Tuy chậm hơn nhưng ATI cũng có sự đáp trả với GPU dòng Radeon HD2000 và Radeon HD3800 trong tương lai. ATI Radeon HD2000 có sự điều chỉnh trong phần cứng để hỗ trợ chuẩn hình ảnh HD và môi trường đồ họa 3D DirectX10. Tốc độ xử lý và mức hiệu quả điện năng cũng được nâng cao. Mở rộng giao tiếp bộ nhớ đồ họa lên đến 512bit (cụ thể trên GPU HD2900XT) nhằm cung cấp băng thông rộng hơn (lên đến 100GB/giây), giảm tần số làm việc của bộ nhớ, nâng cao hiệu suất giữa chi phí/băng thông. Tương tự NVIDIA GeForce 8, ATI Radeon HD2000 cũng được trang bị công nghệ đồ họa mới hiện nay như hợp nhất các quá trình đổ bóng đỉnh, đổ bóng điểm và đổ bóng hình học.

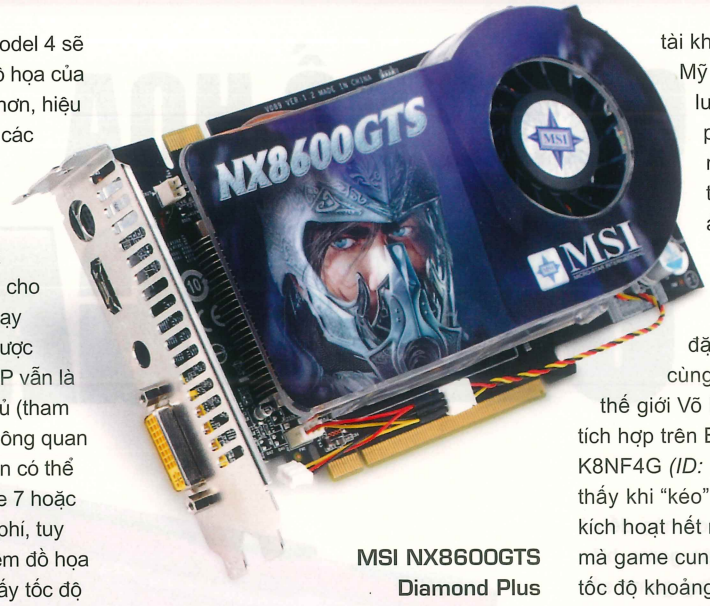
Bộ nhớ

Tuy không quan trọng như GPU, dung lượng bộ nhớ card đồ họa vẫn là 1 yếu tố cần quan tâm nếu muốn chơi game ở độ phân giải cao, hình ảnh hiển thị có chất lượng; đặc biệt với những game "sát" phần cứng như Doom 3, Quake 4 hoặc "bom tấn" Stalker: Shadow of Chernobyl (SoC). Cho đến thời điểm này, hầu hết các dòng card phổ thông thường có dung lượng RAM là 128MB, dòng trung cấp là 256MB và dòng cao cấp từ 512MB đến 768MB. Bạn cũng nên lưu ý là một số card đồ họa phổ thông thường sử dụng công nghệ HyperMemory (ATI), TurboCache (NVIDIA) sẽ "chiếm dụng" một phần bộ nhớ chính của máy tính làm vùng dựng đồ họa trong quá trình tạo bề mặt (texture mapping) nên khó lòng đáp ứng được những game đòi hỏi tính năng đồ họa cao cấp.

Vista và DirectX 10

Windows Vista với rất nhiều cải tiến, tính năng cao cấp trong đó thư viện đồ

họa DirectX 10 hỗ trợ Shader Model 4 sẽ giải phóng sức mạnh bộ xử lý đồ họa của máy tính, hình ảnh tái hiện thật hơn, hiệu ứng ánh sáng linh hoạt hơn. Dù các card đồ họa dòng GeForce 8 (NVIDIA) và HD2000 (ATI) tương thích với Vista và hỗ trợ hoàn toàn DirectX10 đã xuất hiện nhiều trên thị trường nhưng cho đến thời điểm này, các game chạy được trên Vista cũng mới đếm được "trên đầu ngón tay". Windows XP vẫn là lựa chọn hàng đầu của game thủ (tham khảo bài *ID:G0712_82*). Nếu không quan tâm đến Vista và DirectX 10, bạn có thể chọn dòng card đồ họa GeForce 7 hoặc Radeon X1000 để tiết kiệm chi phí, tuy nhiên qua các kết quả thử nghiệm đồ họa của Test Lab, chúng tôi nhận thấy tốc độ xử lý của các card tầm trung sử dụng GPU GeForce 8 tương đương với dòng cao cấp dùng GeForce 7 và có phần nhỉnh hơn so với dòng cao cấp của X1000 nhưng giá lại tương đương.



MSI NX8600GTS Diamond Plus

Cổng giao tiếp

Hầu hết card đồ họa hiện nay đều hỗ trợ 2 ngõ xuất tín hiệu (VGA và DVI hay cả 2 ngõ DVI ở dòng card trung và cao cấp) cho phép xuất hình ảnh ra hai màn hình và 1 ngõ ra TV (TV out). Ngoài ra, một số card dòng GeForce 8 và HD2000 còn hỗ trợ ngõ giao tiếp "nóng" HDMI (ghép chung đường hình và tiếng), tương thích với chuẩn HDCP.

Khả năng ép xung

Ép xung (overclock) nhằm "bắt" card làm việc nhanh hơn, tăng tốc độ xử lý để có thể chơi được những game yêu cầu phần cứng cao hơn 1 chút so với cấu hình đang sử dụng. Bạn có thể chọn giải pháp khi chưa có điều kiện nâng cấp, tuy nhiên cần lưu ý các nhà sản xuất (NSX) sẽ không hỗ trợ và không chịu trách nhiệm nếu việc ép xung gây ra hư hỏng nào đó cho card đồ họa. Do đó nếu quyết định thực hiện ép xung, bạn cần đọc kỹ các tài liệu hướng dẫn kèm theo và phải hết sức thận trọng trong từng bước tiến hành. Nếu thích "táy máy", bạn có thể chọn những loại card được thiết kế dành riêng cho việc ép xung *(ID: A0712_70)*.

"Mức" nào thì vừa?

Cho dù giá cả không phải là vấn đề cần quan tâm, bạn cũng không thể chọn card đồ họa mạnh nhất, "hot" nhất (và cũng đắt tiền nhất) để "càn quét" tất cả game nếu các phần cứng khác như BMC, BXL, RAM, ổ cứng... không tương xứng. Chẳng hạn cấu hình thử nghiệm quạt tản nhiệt của Test Lab *(ID: A0708_86)* sử dụng card đồ họa cao cấp GeForce 8800GTS, RAM DDR3 320MB, 320bit không thể chạy "mượt" cùng lúc 5 tài khoản game Thế Giới Hoàn Mỹ cho đến khi nâng dung lượng RAM lên 2GB. Nếu phải "cân đong đo đếm" khả năng tài chính, bạn vẫn có thể nâng tốc độ xử lý hình ảnh của card bằng cách giảm bớt các thiết lập về chất lượng hiệu ứng hình ảnh, âm thanh. Khi thử đặt chân vào chốn giang hồ cùng các anh hùng hào kiệt thế giới Võ Lâm Truyền Kỳ với đồ họa tích hợp trên BMC 939NF4G-SATA2 và K8NF4G *(ID: G0601_51)*, kết quả cho thấy khi "kéo" cùng lúc 2 tài khoản và kích hoạt hết những hiệu ứng đồ họa mà game cung cấp, hệ thống vẫn đạt tốc độ khoảng 30 khung hình/giây (fps). Tuy nhiên, khi bước vào những trận đánh chiến trường Tống Kim chế độ đầy màn hình, bạn buộc lòng phải tắt bớt một cửa sổ game nếu không muốn "bất lực" đứng nhìn nhân vật của mình "về làng" mà không rõ nguyên nhân. Với game Call of Duty 2 khi xuống nền DirectX 7, trò chơi chạy một cách thoải mái với số khung hình/giây đạt được vào tầm 32fps. Còn với Need For Speed Most Wanted (NFSMW) và Counter Strike Source (CSS) thiết lập độ phân giải 1024x768 và tắt tất cả hiệu ứng đồ họa, thì bạn vẫn tha hồ tham gia những vòng đua nghẹt thở, những pha đấu súng khốc liệt.

Như vậy ngoài các yếu tố kể trên, việc chọn card đồ họa nào để có thể chơi được (chấp nhận tắt bớt một số hiệu ứng hình ảnh, âm thanh) và chơi tốt (game chạy trơn tru cả khi kích hoạt tất cả các hiệu ứng hình ảnh, âm thanh) sẽ tùy thuộc vào lựa chọn của mỗi game thủ và cấu hình phần cứng đang sử dụng.

ĐÔNG QUÂN

THỨ TỰ SỨC MẠNH GIẢM DẦN CỦA CÁC GPU DÒNG NVIDIA GEFORCE 8, GEFORCE 7 VÀ ATI RADEON HD2000, RADEON X1000

NVIDIA GeForce 8800Ultra > 8800GTX > 8800GTS > 8600GTS > 8600GT > 8500GT > 8400GS

NVIDIA GeForce 7950GX2 > 7950GT > 7900 GTX > 7900GT > 7900GS > 7800GTX > 7600GT > 7300GT > 7300GS > 7300LE > 7300SE > 7200GS > 7100GS

ATI HD2900XT > HD2600XT > HD2600Pro > HD2400XT > HD2400Pro

ATI Radeon X1900XTX > X1900XT > X1900 CrossFire Edition > X1900XT > X1800XT 512MB > X1800XT 256 MB > X1800 CrossFire Edition > X1800XL > X1600XT > X1600Pro > X1300Pro > X1300

CREATIVE BẮT TAY GAME

Không phải ca tụng cho Creative nhưng có lẽ bạn phải thừa nhận là Creative đã góp một phần rất lớn cho mảng âm thanh của game, mà chủ đạo là dòng card âm thanh X-Fi. Trong khi đó, loa và tai nghe của Creative có vẻ "dè dặt" hơn thời gian trước khi lâu lâu mới thấy hãng cho ra mắt một bộ sản phẩm mới đáng giá. Chơi game mà không có âm thanh thì "chán chết", âm thanh từ chiếc loa 2.1 "thường thường bậc trung" thì cũng được nhưng với một hệ thống vòm, đủ "chất" thì sẽ đẩy bạn ngay vào một không gian game thực sự. Creative đã cố làm điều này qua những sản phẩm chuyên cho game thủ. Nào, ta cùng điểm lại, biết đâu chừng bạn lại phải bỏ tiền lì xì ra...

Creative Platinum X-fi

Card âm thanh

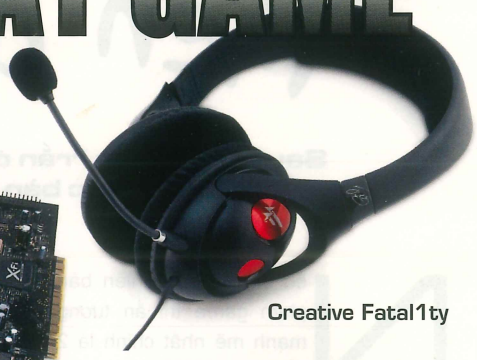
X-Fi đang cố gắng xóa đi kẻ "tham quyền cố vị" Audigy xuất hiện đã lâu, nhưng khoảng 1 năm từ khi xuất hiện, X-Fi vẫn còn khá "âm thầm", chưa thể chiếm trọn lòng tin của một số ít người "yêu âm thanh trên máy tính". Bởi vì Audigy vẫn còn đáp ứng đầy và đủ cho họ. Xét về công nghệ, X-Fi lột xác hoàn toàn so với Audigy nhưng về khả năng trình diễn, chất âm thì X-Fi chưa vượt hơn Audigy là mấy, đó là chưa kể giá của X-Fi còn cao, ví dụ model X-Fi Xtreme Gamer là 110USD, trong khi model Audigy Value 7.1 chỉ 29USD... Nhưng có một thứ mà X-Fi sẽ hớp hồn bạn, đó là khi bạn chạy X-Fi với tai nghe. Nhờ công nghệ giả lập môi trường 3D cho tai nghe (CMSS-3D) được xem là thành công nhất của X-Fi, khả năng tái hiện thật sự khiến tôi bất ngờ. Riêng về những công nghệ khác như X-RAM, EAX Advance HD, Crystalizer..., có thể bạn chưa thấy được rõ ràng ích lợi mà chúng mang lại so với tiền bối Audigy nhưng biết đâu chừng, những tựa game tương lai lại cần đến chúng.

Dòng X-Fi hiện có 4 model: Elite Pro, Fatal1ty, XtremeGamer và XtremeAudio. Trong đó, 2 model được thiết kế riêng cho game là XtremeGamer và Fatal1ty. XtremeGamer cơ bản, chỉ gồm card PCI kết nối với máy tính, trong khi Fatal1ty có thêm khay mở rộng có thêm giao tiếp, bộ điều khiển từ xa để kết hợp với giải trí đa phương tiện và nhất là có thêm X-RAM, hoạt động như bộ nhớ riêng để xử lý tín hiệu âm thanh, giúp giảm tải bộ nhớ hệ thống.

Nếu bạn thường chơi game với chiếc tai nghe, X-Fi quả là đáng đồng tiền! (nhớ bật hiệu ứng CMSS-3D lên nhé).

Tai nghe Creative Fatal1ty

Bắt cặp với card âm thanh X-Fi, hoàn hảo nhất chính là chiếc tai nghe Creative Fatal1ty. Bạn nghĩ rằng tai nghe là một sản phẩm tiêu dùng, tùy theo "gu" của mỗi người mà chọn tai nghe thích hợp. Nhưng tai nghe được thiết kế riêng cho game trên thị trường thì chỉ... đếm đầu ngón tay. Một số tai nghe chuyên game thường kèm theo card âm thanh riêng (thường qua ngõ USB) để có được chất âm đúng nhất hỗ trợ cho tai nghe đó, mà cụ thể là hiệu ứng vòm và lọc micro giúp cho game thủ có thể chat rõ ràng với nhau mà không bị tác động bởi tiếng ồn bên ngoài. Và nếu bạn đã "lỡ" đến với X-Fi, tại sao lại không đạt đến "đỉnh" khi dùng chung với bộ tai nghe này để cho nó thể hiện được hết khả năng tái hiện không gian game. Tai nghe rất ôm tai, chất lượng âm thanh xuất sắc, hiệu ứng giả lập và định vị tốt, micro lọc tiếng ồn khá. Những điều này giúp game thủ để tâm vào trận chiến tốt nhất.



Creative Fatal1ty

Một vài chọn lựa tốt khác ngoài Creative Fatal1ty là: Senheiser PC150 và Steelsound 5H.

Loa cho game

Thời gian gần đây, nhiều đại gia sản xuất loa máy tính, kể cả Creative cũng dường như dậm chân tại chỗ về sản phẩm chuyên cho game. Những sản phẩm "đỉnh" của họ xuất hiện đã lâu và chưa có model nào thay thế. Creative có Gigaworks G550W, Logitech có Z-5500 và mới hơn là G51, Altec Lansing có GT5051R... Nếu chọn loa để nghe nhạc, xem phim thì bạn có rất nhiều chọn lựa nhưng với game thì không nhiều. Các dòng loa Creative xuất hiện gần đây chú trọng nhiều đến tầng âm trung và cao nhiều hơn so với âm trầm. Nếu bạn thích sự tinh tế, trong trẻo của âm trung và cao thì loa Creative khá hợp. Nhưng chính âm trầm mới là yếu tố làm bùng lên không gian game. Hãy lắng nghe tiếng bass khi lựa loa cho game nhé!

ĐÔNG ANH

Creative Gigaworks G550W

"Nhện độc" CỦA RAZER

Sau khi tung ra "rắn độc" Copperhead, Razer tiếp tục thử vận may trong lĩnh vực bàn phím chơi game với "nhện độc" Tarantula.

Nếu bạn là dân ghiền bàn phím game thì ấn tượng mạnh mẽ nhất chính là 2 đầu cắm USB 2.0 mạ vàng của Tarantula (mạ vàng đầu cắm là yêu cầu bắt buộc đối với thiết bị ngoại vi đỉnh cao). Nhưng sao Tarantula lại có đến 2 đầu cắm USB cho 1 bàn phím. Lợi ích là gì? Hai đầu cắm USB mạ vàng đồng nghĩa với việc thiết bị có nhiều điện hơn để cung cấp cho 2 cổng USB 1.1 trên thân bàn phím cùng 1 cổng audio và 1 cổng microphone; tăng khả năng vận hành liên tục và phần nào khiến bạn đỡ nhọc công cắm rút các đầu USB.

Kích thước của "nhện độc" tuy không nhỏ nhắn như các bàn phím 101 phím chuẩn nhưng không quá kềnh càng, dài đòn như Logitech G15. Xét toàn diện, Tarantula là 1 bàn phím chuẩn được bổ sung các phím mới sau: hai cột phím macro L, R ở 2 bên hông để chạy các tổ hợp phím; phím Profile để chuyển đổi nhanh các trạng thái phím cho từng game khác nhau; phím Razer để dùng thay cho nút chuột phải (bật menu ngữ cảnh) hay bật màn hình tinh chỉnh phím và macro cho Tarantula. Các phím trên đều có đèn sáng màu xanh dương để chơi trong đêm. Xung quanh, phần rìa trái và phải được bố trí các phím nghe nhạc, chỉnh âm thanh, phóng to/thu nhỏ/xoay hình ảnh và phím mở trang chủ Internet, phím ngủ đông (đưa máy vào trạng thái chờ Standby).

Với thiết kế trên, kẻ hậu sinh Tarantula đáng mặt "khả úy". Cột phím macro bên phải cho phép tận dụng thêm bàn tay phải trong quá trình chơi game. Thậm chí, bạn có thể dùng 4 ngón thường của bàn tay phải để điều khiển chuột trong khi ngón cái tha hồ "spam" 5 phím R (từ R1 đến R5) với dòng game FPS. Nếu bạn chơi MMORPG, 10 phím macro 2 bên vừa vặn cho 10 ngón tay khi chạy các kết hợp phím để tấn công hay hỗ trợ. Có thể xem đây là một thiết kế "rút kinh nghiệm" Logitech G15 vì G15 để toàn bộ 18 phím lập trình được (programable) đã dồn quá nhiều việc cho tay trái, trong khi tay phải còn khá "ăn không ngồi rồi" ngoài điều khiển chuột.

Razer quảng cáo 2 tính năng đáng chú ý của Tarantula là Anti-Ghosting (hỗ trợ nhập đa phím đồng thời) và Hyper Response (độ nhạy phím cao). Đây quả là những tính năng cơ bản không thể thiếu. Khi cần phối hợp nhiều phím (chẳng hạn, vừa quỳ vừa di chuyển chậm vừa ngắm bắn) thì Anti-Ghosting ghi nhận chính xác các phím được nhấn cùng lúc (macro của Tarantula cho phép tối đa 8 phím). Hyper Response giúp cải thiện tốc độ chơi game khi hệ thống có nhiều nguyên nhân gây ra hiện tượng trễ hình (lag). Độ nhạy các phím phấm rất "ô kê".

Để thực hiện các macro, Tarantula có kèm phần mềm (PM) tinh chỉnh. PM cho phép tạo ra 5 "hồ sơ"(profile) phím lưu trực tiếp vào bộ nhớ trong của Tarantula, nhờ vậy bạn có thể mang bàn phím đi mọi nơi và chạy 5 hồ sơ phím này ở bất cứ máy tính. Nếu sử dụng bộ nhớ trên máy tính riêng, bạn có thể tạo và lưu thêm 96 hồ sơ phím khác. Quá nhiều phải không? Tuy nhiên, việc chỉnh profile đòi hỏi công sức: bạn phải cẩn thận nhấn, thả các phím trong macro cần dùng và khai báo các độ trễ bấm phím (delay) trong các mức 50, 100, 150, 200 mili giây (ms). Macro chỉ áp dụng được với các cột phím L, R. Phím profile cho phép game thủ chuyển đổi dễ dàng giữa chế độ macro và chuẩn; tiện lợi cho các game thủ: chiến đấu với các phím tinh chỉnh và nhấn Profile để tán chuyện với bạn bè.

Razer tặng 10 phím gắn thêm có sẵn các biểu tượng súng, dao, định hướng để người chơi gắn vào các phím hay sử dụng. Nếu thích, bạn mua thêm đèn Battle Light và webcam Battle Eyes.

Với mức giá xấp xỉ 100USD, "nhện độc" Tarantula là món đồ chơi khá đắt đỏ cho các game thủ. Tuy nhiên, sản phẩm bàn phím đầu tay này của Razer tỏ ra có nhiều ưu điểm đáng nể. Nếu bạn có cả "rắn độc" và "nhện độc" thì hành trình chơi game trong năm chuột sẽ thêm phần thú vị.

PHI QUÂN

NHỮNG THIẾT BỊ GAME ĐÁNG CHÚ Ý

Hẳn bạn sẽ đồng ý rằng việc thưởng thức các tựa game "đỉnh" như GranTurismo, Guitar Hero,... sẽ giảm tính hấp dẫn rất nhiều nếu thiếu vắng những thiết bị hỗ trợ. Hãy cùng TGG lướt qua những thiết bị game đáng chú ý nhất hiện nay.

Tên sản phẩm: Rock Band Bundle
Hãng sản xuất: MTV Games
Hệ máy: Xbox 360 – PS3

Đặc điểm: Bạn có thể lập ban nhạc với bộ nhạc cụ gồm đàn, trống, dùi đánh trống, microphone và một bản game Rockband (bản gốc), do chính MTV Games và Electronic Arts phát hành. Hiện bộ trò chơi trên đã ra mắt tại Mỹ vào giữa tháng 11 vừa qua và đang "khan" hàng do cung không đủ cầu.

Giá tham khảo: khoảng 3 triệu đồng.

Tên sản phẩm: Planex Wireless LAN USB Adapter (GW-US54GZL)
Hãng sản xuất: PLANEX
Hệ máy: PSP - NDS - PC - Xbox 360

Đặc điểm: Hỗ trợ chuẩn không dây Wi-Fi 802.11g, sóng truyền tối đa là 54 Mbps. Với sản phẩm này, bạn không cần bỏ thêm chi phí để tậu router, access point... hay cài đặt, thiết lập những thông số phức tạp mà vẫn có thể chơi game trực tuyến và duyệt web trên laptop, NDS, PSP. Phần mềm cài đặt kèm theo rất đơn giản và dễ sử dụng.

Giá tham khảo: 350.000 đồng.

Tên sản phẩm: Wii Official Balance Wii Board w/Wii Fit Game
Hãng sản xuất: Nintendo
Hệ máy: Wii

Đặc điểm: Với trò chơi WiiFit và tấm thảm (Balance Wii Board) cảm ứng đi kèm, bạn và người thân trong gia đình có thể vừa chơi vừa tập yoga, chạy bộ,.. để giảm cân hoặc giữ cho thân hình luôn cân đối thông qua một bảng thống kê chi tiết về chiều cao lẫn cân nặng.

Giá tham khảo: 2,4 triệu đồng.

Tên sản phẩm: Logitech G25 Racing Wheel
Hãng sản xuất: Logitech
Hệ máy: PC – PS2 – PS3

Đặc điểm: Với Logitech G25 Racing Wheel, bạn có được cảm giác thật khi chinh phục các đường đua trong GranTurismo, Need For Speed. Đây là một trong số ít thiết bị ngoại vi có tính năng phản hồi lực, cho cảm giác như thật.

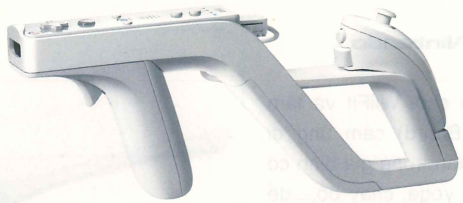
Trọn bộ Logitech G25 Racing Wheel bao gồm một vô-lăng đường kính 280mm cho góc quay đến 900 độ với 6 phím sang số, một bàn đạp gắn liền, 2 động cơ tạo lực phản hồi, dây nguồn và 1 adapter. Hệ thống động cơ tạo ra rung động nhiều chiều giúp game thủ có thể cảm nhận từng thay đổi mỗi khi xe trong game va phải tường hay đối thủ trên đường đua. Đi kèm với G25 Racing Wheel còn có một cần sang số cho phép người chơi giảm tốc hoặc tăng tốc mà không cần phải thực hiện lần lượt từng thao tác sang số.

Giá tham khảo: hơn 6 triệu đồng.

Tên sản phẩm: Wii Zapper
Hãng sản xuất: Nintendo
Hệ máy: Wii

Đặc điểm: Được làm bằng chất liệu nhựa tổng hợp và có màu trắng cùng tông với hệ máy Wii, Wii Zapper bắt chước theo mẫu khẩu súng máy Thompson. Sản phẩm được chia thành hai phần rất rõ rệt. Phần thân trước là nơi gắn Wiimote, gồm phần giá đỡ với rãnh lớn ở giữa có kích thước vừa khớp với Wiimote và phần chuôi cầm có một nút nhấn tác dụng như cò súng. Phần thân sau là nơi để bạn gắn Nunchuck cũng như giấu dây nhợ nối Wiimote với Nunchuck cho khỏi vướng víu. Thiết bị được thiết kế giống như báng súng với một khoảng trống khá lớn ở giữa vừa vặn với tay người sử dụng. Với Wii Zapper, bạn sẽ dễ dàng thực hiện được những pha "headshot" trong những game hành động Ghost Squad, Medal of Honor Heroes 2, Link's Crossbow Training.

Giá tham khảo: 300.000 đồng.



Tên sản phẩm: HORI Fighting Stick EX2 (*)
Hãng sản xuất: HORI
Hệ máy: Xbox 360

Đặc điểm: Không hài lòng với cảm giác mà tay cầm của Xbox 360 mang lại khi thưởng thức các game đối kháng như Virtua Fighter 5, Dead or Alive? Bạn muốn có cảm giác thưởng thức những game đối kháng đỉnh cao này như trên các máy "Arcade" và có ý định "luyện ngón" ngay từ hôm nay để dự thi giải vô địch các trò chơi này trong tương lai? Sản phẩm chuyên dụng của hãng HORI sẽ giúp bạn làm được điều đó.

Giá tham khảo: 1.300.000 đồng

Tên sản phẩm: Ace Combat Flight Stick EX (tại Mỹ là Ace Edge) (*)
Hãng sản xuất: HORI
Hệ máy: Xbox 360

Đặc điểm: Khả năng kiểm soát những chuyến bay "bão táp" trong Ace Combat 6: Fire of Liberation của bạn sẽ được cải thiện rõ rệt nhờ bộ Joystick được phát hành "hạn chế" kèm theo game.

Giá tham khảo: không rõ

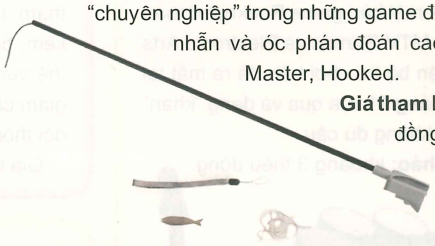
Tên sản phẩm: Xbox 360 Messenger Kit (*)
Hãng sản xuất: Microsoft
Hệ máy: Xbox 360

Đặc điểm: Bạn muốn chat "mọi lúc mọi nơi" ngay cả khi đang hành quân trên những chiến trường nóng bỏng nhất của Call of Duty 4, Gears of War...? Điểm đặc biệt của bộ bàn phím này là thiết kế rất nhỏ gọn và có thể "hòa làm một" với bất kỳ tay cầm Xbox 360 nào, để bạn có thể phát huy tối đa khả năng "gõ phím" của mình.

Giá tham khảo: 640.000 đồng

Tên sản phẩm: Wii Fishing Pole
Hãng sản xuất: không rõ
Hệ máy: Wii

Đặc điểm: Với bộ đồ nghề này, bạn có thể câu các ảo rất "chuyên nghiệp" trong những game đòi hỏi tính kiên nhẫn và óc phán đoán cao như Fishing Master, Hooked.



Giá tham khảo: 150.000 đồng

Tên sản phẩm: Wii Cooking Kit
Hãng sản xuất: không rõ
Hệ máy: Wii

Đặc điểm: Bộ dụng cụ làm bếp cho game Cooking Mama.

Giá tham khảo: 150.000 đồng

Tên sản phẩm: diNovo (*)
Hãng sản xuất: Logitech
Hệ máy: PC - PS3

Đặc điểm: Có kích thước gần với một chiếc PDA, bàn phím diNovo Mini có đầy đủ các phím bấm ký tự cũng như số. Không những thế, nó còn được trang bị bộ phím bấm dành cho giải trí đa phương tiện như phím Play, Record, tăng giảm âm thanh,... Ngoài ra, trên bàn phím còn được tích hợp nút Touchpad có tác dụng như một chú chuột máy tính. Bàn phím diNovo Mini kết nối với PC thông qua chuẩn kết nối không dây Bluetooth 2.0 và còn có thể sử dụng được với PS3. Dự kiến sản phẩm sẽ có mặt trên thị trường vào tháng 3 năm nay.

Giá tham khảo: 150 Euro

Tên sản phẩm: FPSGUN FG1000 (*)
Hãng sản xuất: Zalman
Hệ máy: PC

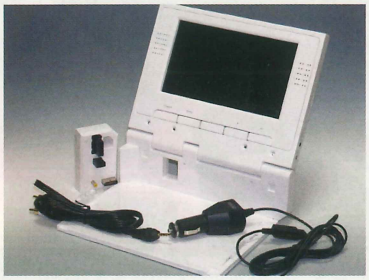
Đặc điểm: Ngoài những tính năng cơ bản như những chú chuột thông thường khác như độ phân giải 2000 DPI, nút điều khiển có thể lập trình được, có thể tinh chỉnh độ phân giải khi sử dụng, dây tín hiệu có tốc độ truyền tải dữ liệu 1000 MHz, FPSGUN FG1000 còn có kiểu dáng không khác gì một khẩu súng đúng như tên gọi của nó. Hiện Zalman chưa công bố chi tiết về ngày ra mắt của FPSGUN FG1000 lẫn giá.

Giá tham khảo: chưa công bố

Tên sản phẩm: PEGA PG-Wi032 (*)
Hãng sản xuất: PEGA
Hệ máy: Wii

Đặc điểm: Với màn hình 7 inch nhỏ gọn được tích hợp sensor bar và được thiết kế tông màu trắng rất hợp với màu sắc của Wii, bạn có thể thưởng thức những tựa game Wii mọi lúc mọi nơi trên xế hộp của mình.

Giá tham khảo: 75 bảng Anh



Tên sản phẩm: PS3 Cooling Fan
Hãng sản xuất: chưa rõ
Hệ máy: PS3

Đặc điểm: với hai quạt ly tâm hoạt động với tốc độ cao và không cần dây nguồn ngoài mà cắm thẳng trực tiếp vào máy qua cổng USB, bộ quạt này sẽ giảm độ nóng của máy khi vận hành lâu.

Giá tham khảo: 250.000 VNĐ

Tên sản phẩm: Wii Billards Controller
Hãng sản xuất: không rõ
Hệ máy: Wii

Đặc điểm: Bộ cơ dành cho dân nghiền "bi-a" trên Wii.

Giá tham khảo: 180.000 VNĐ

Tên sản phẩm: PS2 Guitar Mania Wireless Controller
Hãng sản xuất: không rõ
Hệ máy: PS2

Đặc điểm: Mối bận tâm về dây nhợ rối rắm và sự cố đứt dây khi đang cao hứng với những bản Rock trong game Guitar Hero sẽ không còn nữa nhờ chiếc đàn ghi-ta không dây có bán kính phủ sóng 30 mét này.

Giá tham khảo: 550.000 VNĐ

Địa chỉ tham khảo

MiMi - 112 Pasteur, phường Bến Nghé, Q.1, TP. Hồ Chí Minh

Hiệp Lực - 92 Hồ Tùng Mậu, phường Bến Nghé, Q.1, TP. Hồ Chí Minh

Halo Shop - 82 Hồ Tùng Mậu, phường Bến Nghé, Q.1, TP. Hồ Chí Minh

Lưu ý

- Những sản phẩm có biểu tượng **(*)** ở tên sản phẩm ở thời điểm viết bài có thể có mặt tại thị trường Việt Nam
- Giá của những sản phẩm trên chỉ mang tính chất tham khảo và có thể thay đổi theo thị trường.

Sau thành công với đại chiến vũ trụ Empire at War, Petroglyph dường như muốn kéo chiến tranh xuống Trái đất với phiên bản mới Universe at War: Earth Assault...

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT	
PHÁT HÀNH	Petroglyph
PHÁT TRIỂN	SEGA
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	10/12/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz; RAM 521MB; VGA 128MB; HDD 6000MB; Windows XP

UNIVERSE AT WAR™ ĐỘT KÍCH

Cuộc chơi của các tộc lạ

Universe at War: Earth Assault (UWEA) kể về một chủng tộc ngoài hành tinh xâm lược Trái Đất, và con người đã được giải cứu kịp thời bởi một chủng tộc khác. Mọi chuyện trở nên phức tạp hơn khi còn một chủng tộc khác ẩn náu hàng nghìn năm tại địa cầu bị kéo vào cuộc chiến.

Đầu tiên là Novus, một đạo quân người máy công nghệ cao, yếu ớt nhưng có hệ thống tháp năng lượng đặc biệt giúp họ trở nên cơ động một cách bất ngờ mà bạn chưa từng thấy trong bất kỳ trò chơi nào. Khả năng di chuyển cả một đội quân lớn từ đầu màn hình tới cuối màn hình chỉ trong một cái chớp mắt đã cho phép Novus dễ dàng đột kích vào gần như là bất kì địa điểm nào trên bản đồ với rất, rất nhiều đơn vị lính đắt tiền. Trong khi đó, lính khai thác tài nguyên của Novus rất đông và nhỏ, khó tấn công trực tiếp vào nền kinh tế theo kiểu diệt lính khai

ĐỊA CẦU

thác tài nguyên, nghĩa là bạn phải tấn công căn cứ chính để ngăn cản họ tiếp tục sản xuất quân.

Còn với Hierachy thì lại khá trái ngược. Họ chậm hơn rất nhiều nhưng lại có một lợi thế đặc biệt do ít phụ thuộc vào việc xây dựng nhà cửa. Thay vào đó, lực lượng này thu thập tài nguyên bằng những cỗ máy 'tiêu hóa' môi trường xung quanh, đi cùng với vài con Walker (tạm gọi là các cỗ máy khổng lồ di chuyển bằng bốn chân cơ học) có thể tự nâng cấp các vị trí cố định để trở thành một loại siêu vũ khí hay một công trình sản xuất quân di động. Đưa Walker đến sát căn cứ địch và "đè" quân trong khi các khẩu súng của chúng bắn nát hệ thống phòng thủ là những giây phút vui thú nhất mà bạn sẽ có trong trò chơi.

Cuối cùng, đó là phe Masari. Những con người cổ đại, thần thánh, bị kéo vào cuộc giao tranh giữa Novus và Hierarchy mang theo cách chơi độc đáo của riêng họ. Các công trình khai thác tài nguyên của Masari, thực chất lại nằm ngay trung tâm của căn cứ, tạo khả năng đặc biệt cho phép chủng tộc này cố thủ đến cùng. Lính xây dựng của Masari có sự linh hoạt đáng kể : nếu muốn tăng tốc việc khai thác tài nguyên, xây quân hay nghiên cứu công nghệ thì tất cả việc bạn phải làm là kéo lính xây dựng tập trung vào công trình đó. Ngoài ra, Masari còn có thể thay đổi toàn bộ chiến thuật bằng cách chuyển đổi qua lại giữa hai chế độ Light và Dark tùy thuộc vào khi nào bạn muốn dồn lực cho tấn công hay cho phòng thủ. Chính khả năng có thể thay đổi toàn bộ tính năng cũng như sức mạnh quân đội một cách chóng mặt đã biến chúng trở thành một địch thủ rất khó đối đầu.

Ưu – khuyết đan xen

Đối với những ai thường theo dõi các bộ phim khoa học viễn tưởng thì sẽ không còn xa lạ với tất cả những điều trên: vẫn các cỗ máy khổng lồ bốn chân hay các robot chiến đấu kiểu truyện tranh Nhật Bản. Điểm đặc biệt là loài người đã nhanh chóng bị gạt ra bên lề để dành đất diễn cho các thế lực ngoài hành tinh, tạo cơ hội rất tốt để nhà phát triển thỏa sức sáng tạo trong lối chơi của các chủng tộc. Ý tưởng đằng sau mỗi chủng tộc đều rất tuyệt vời, không chỉ ở những mặt mạnh riêng của mỗi chủng mà trên thực tế, chúng thực sự như đến từ những trò chơi hoàn toàn khác nhau. Hơn thế nữa, mỗi phe đều có khả năng nâng cấp công nghệ để mang đến những thay đổi sắc bén trong từng tình huống đặc biệt.

Các Hero trong UWEA đều có những điểm mạnh riêng và khả năng biến đổi không lường. Liệu bạn sẽ dùng máy bay Dervish để tập kích đối phương nhanh gọn hay áp sát với số lượng đông để tạo nên quả bom xung điện? Và nếu làm thế, thì bạn có thể chắc chắn rằng đối phương Hierarchy sẽ không sử dụng Science Walker để "nướng" đám máy bay kia? Với ba Hero riêng biệt cho mỗi phe và những khả năng độc đáo là bạn đã có thêm rất nhiều sự lựa chọn...

Tuy vậy, mảng chiến dịch lại có phần kém. Sự linh động của các chủng quân bị bó hẹp lại chỉ để cho vừa vặn với những nhiệm vụ quá tuyến tính (khoảng 2/3 game). Đến phút cuối, người chơi mới được chuyển sang dạng bản đồ chiến thuật (giống như dòng Total War) tự do hơn. Bản thân cây công nghệ, vốn là một thành phần chính trong việc tùy biến đạo quân của bạn theo cách mà bạn muốn đã biến mất hoàn toàn trong mảng chiến dịch.

UWEA vẫn còn nhiều lỗi với AI và giao diện tổng thể. Việc tìm đường của các đơn vị lính thường gặp vấn đề. Nếu phải điều khiển các đơn vị Walker không lồ của phe Hierarchy thì bạn sẽ cảm nhận được sự thất thường này, bởi nhiều khi chúng không tuân theo sự chỉ dẫn của bạn. Kèm theo đó là việc bố trí phím tắt một cách oái oăm, khiến bạn gần như phải điều khiển game hoàn toàn bằng chuột. Thực sự rất bất tiện và khó chịu. Ngoài ra tầm nhìn của game quá hạn chế. Góc nhìn từ trên cao xuống rất thấp, trong khi các đơn vị lính thì lại quá to : chỉ với hai con Walker trên màn hình là bạn đã khó nhìn thấy gì khác. Điều này vô tình làm giảm khả năng bao quát của người chơi, một điểm rất quan trọng trong thể loại chiến thuật.

Âm sắc cuộc chiến

Những ai đã quen thuộc với sản phẩm trước của Petroglyph chắc chắn sẽ rất vui khi nhận ra các hiệu ứng đã đẹp lên nhiều trong UWEA. Hình ảnh rõ nét và trông thật hơn trước nhiều. Các đơn vị lính được thực hiện chi tiết cùng với phong cách đặc trưng và chuyển động nhịp nhàng. Phe Hierarchy trông như người ngoài hành tinh đến từ bộ phim War of World do Stephen Spielberg đạo diễn, quân Novus lại là tuyển tập của các người máy từ bộ phim "I,Robot", và Hero Mirabel của đạo quân này thì giống trong phim hoạt hình Gundam.

Phần hiệu ứng của game thật sự gây được cảm tình. Một số cảnh Reaper Drone phi từ trên trời xuống, hay quân Novus di chuyển chớp nhoáng đã bổ sung thêm sức sống và tính độc đáo cho phần đồ họa của game. Các hiệu ứng của siêu vũ khí thậm chí còn ấn tượng hơn. Một số có thể thích thú trước cảnh mưa lửa rơi xuống căn cứ địch, trong khi đó, đối với số khác, không có gì tuyệt vời hơn khi chứng kiến cảnh vật bị bóp méo bởi vũ khí Black Hole của Novus.

Tuy không gây được ấn tượng mạnh mẽ, nhưng phần âm thanh của game vẫn đảm nhiệm tốt vai trò của mình. Chẳng có gì đáng phàn nàn về khâu lồng tiếng hay tiếng động, trừ phi bạn không ưa thích các bản nhạc rock làm nền cho game.

Kết luận

Universers At War: Earth Assault dường như đã có đủ những thứ của một game chiến thuật "ngoại hạng": phe phái đa dạng, cân bằng sức mạnh cùng lối chơi độc đáo. Theo tuần tự, một game thủ bình thường sẽ thử nghiệm phần chơi đơn trước khi bắt tay vào phần chơi mạng. Nhưng với những thiếu sót kể trên, liệu họ đủ thời gian để nhận ra rằng chơi mạng mới chính là nơi mà game tỏa sáng?

ANH TUẤN

Ưu

- Lối chơi hay
- Độc đáo và cân bằng
- Đồ họa đẹp

Khuyết

- Phần chiến dịch còn nhiều thiếu sót
- Tồn tại lỗi AI và giao diện

RAN
ONLINE
www.ran.vn
TUYỆT ĐỈNH PK
CHƯƠNG 1
BẮT ĐẦU THÁNG 01/2008
SỨ MỆNH TƯƠNG LAI
Dịch vụ hỗ trợ khách hàng:
ĐT: (84-8) 8462997 Fax: (84-8) 8463019 Email: info@bro.vn
Website: www.bro.vn ĐC: 129 Nguyễn Trọng Tuyển , P.15, Q.PN, Tp HCM
FREE2PLAY
FOREVER
MIN COMMUNICATIONS,INC.
www.bro.vn

Kingdom Under Fire Circle of Doom	
PHÁT HÀNH	Microsoft
PHÁT TRIỂN	Blueside
THỂ LOẠI	Hành động nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	08/01/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

KINGDOM UNDER FIRE CIRCLE OF DOOM

VÒNG HỦY DIỆT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Từng là niềm tự hào của fan Xbox về thể loại chiến thuật thời gian thực trên console nhưng quyết định chuyển hướng sang thể chặt chém đã biến Circle of Doom - tựa game mới dựa trên thương hiệu Kingdom Under Fire trở thành tầm thường...

Ngoài việc được các chuyên gia đánh giá cao, yếu tố không kém phần trọng quyết định sự tồn tại cũng như thành công của một tựa game phụ thuộc rất nhiều vào sự đón nhận của game thủ qua doanh số bán. Nếu thuận lợi, nhà sản xuất sẽ có cơ hội tái đầu tư vào những sản phẩm mới hay phần tiếp theo của một tựa game hay. Vì vậy, đừng ngạc nhiên khi hôm nay bạn nghe một tựa game nhận được giải này giải kia từ tạp chí uy tín nọ, nhưng ngay hôm sau lại thấy chính hãng phát triển trò chơi đó tuyên bố giải thể hay đóng cửa do doanh số quá hẻo như trường hợp của Clover Studios (rất nổi tiếng với Okami, Viewtiful Joe). Bạn cũng đừng ngạc nhiên khi một tựa game chỉ thường thường bậc trung, "nhai đi nhai lại" như loạt Dynasty Warriors, Samurai Warriors của KOEI nhưng vẫn tiêu thụ đều đều.

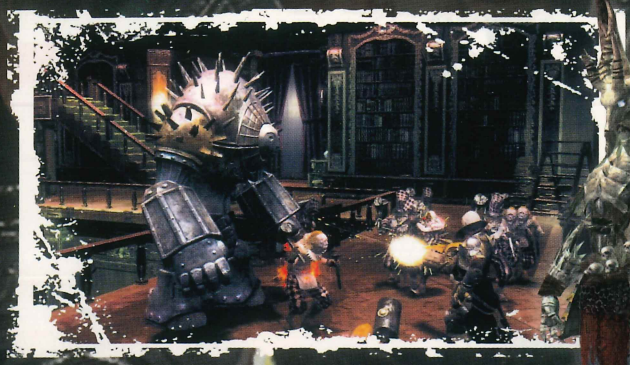
Không ít nhà sản xuất đã thành công khi "bắt mạch" được các thượng đế của mình. Điển hình như Phantagram, đã làm một bước tiến dài với Kingdom Under Fire (KUF) The Crusaders trên hệ Xbox sau khi game chiến thuật KUF: A War of Heroes năm 2001 của họ sớm chìm vào quên lãng do bị xem là lai tạp nửa vời. Ấy vậy mà nếu quá thuận theo nhu cầu này lại có thể làm sản phẩm "mất chất" - KUF Circle of Doom là một ví dụ.

Cách chơi tầm thường

Ngay từ những thước phim đầu tiên được trình chiếu cũng như các buổi giới thiệu thông tin sản phẩm, Blueside (từng đảm nhiệm phát triển KUF Heroes cùng với Phatagram) không ngần ngại tuyên bố với các fan của KUF, CoD sẽ chuyển hướng hoàn toàn sang thể loại hành động nhập vai và lược bỏ hoàn toàn yếu tố chiến thuật mà hai bản KUF trước đã thể hiện thành công. Thay đổi này khiến nhiều game thủ tiếc hùi hụi, nhưng họ vẫn không ngừng đặt niềm tin vào thương hiệu ăn khách này.

Trong Circle of Doom (CoD), người chơi được phép tùy chọn sáu nhân vật khác nhau (ban đầu là 5). Tất nhiên, ngoài cốt truyện hoàn toàn độc lập, mỗi nhân vật sẽ sở hữu những kĩ năng đặc biệt trong chiến đấu. Một trong số đó là Celine – nữ hoàng Elf chuyên sử dụng vũ khí tấn công tầm xa như cung tên, dao cùng với phép thuật. Celine có tốc độ di chuyển khá ấn tượng nhưng lượng HP (Hit Points) thấp là một trong những nguyên nhân buộc người chơi phải lưu tâm nhiều khi điều khiển nhân vật này. Đối lập với Celine là Kendal – một chiến binh của quân đội Ecclesian chuyên sử dụng vũ khí hạng nặng như chùy, búa, đồng nghĩa với khả năng di chuyển và tốc độ ra đòn khá chậm. Bù lại, lượng HP dồi dào và sức mạnh khủng khiếp là lợi thế để dễ dàng sống sót sau những trận giáp lá cà nguy hiểm.

Tương tự 99 Nights, Dynasty Warriors Gundam trước đây, CoD cho phép bạn thỏa sức vẫy vùng trong những chiến trường rộng lớn với sự góp mặt của hàng ngàn quân đối phương để có thể kiếm thêm trang bị mới cho nhân vật như giáp trụ, vũ khí, tiền bạc... và đặc biệt là điểm



kinh nghiệm để thăng cấp. Mỗi nhân vật trong CoD chịu chi phối bởi ba chỉ số chính bao gồm HP, SP và Luck. HP sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến thanh sức khỏe. SP (Skill Points) chi phối tốc độ ra đòn; nếu chỉ số này thấp nhân vật sẽ bị ngắt nhịp và bị động nhiều khi sử dụng các vũ khí cao cấp. Trong khi đó, Luck sẽ tác động đến tỷ lệ nhặt được đồ xịn cũng như khả năng rèn đồ "hiệu".

Cần lưu ý là việc rèn đồ cũng như mọi giao dịch khác trong trò chơi chỉ có thể thực hiện qua các vị thần mà bạn gặp xuyên suốt chiều dài của CoD là Idols of Death, Love và Greed. Mặt khác, bạn có thể ký gửi đồ dạc nếu chẳng may lượng đồ mang theo đã vượt mức cho phép. Cũng tại đây bạn có thể bước chân vào "Dream World" để trò chuyện cũng như nhận nhiệm vụ thêm và nếu hoàn thành sẽ giúp mở khóa các kỹ năng cũng như phép thuật mới. Trớ trêu là không phải kĩ năng nào cũng hữu dụng và bạn được nhận tối đa hai nhiệm vụ cho mỗi lần. Vì vậy, nhiều lúc bạn phải chạy tới, chạy lui từ chỗ này sang chỗ khác để gom cho đủ số quái vật yêu cầu để rồi nhận được một thứ vô ích! Mặt khác, với độ khó không cao nên bạn vẫn có thể hoàn thành CoD khá dễ dàng mà không cần đến những kĩ năng này nên động lực để học chúng gần như không có, ngoại trừ một chút tò mò xem nhân vật chính sẽ thi triển ra sao.

Nếu từng thưởng thức những đòn liên hoàn đẹp mắt đến quên sầu của các nhân vật trong Sengoku Basara hay chí ít cũng ưa nhìn như Dynasty Warriors với sự kết hợp của hàng loạt phím bấm, có lẽ CoD sẽ làm bạn thất vọng khá nhiều. Suốt từ đầu đến cuối trò chơi bạn chỉ lặp đi lặp những chiêu tấn công nhàm chán. Bên cạnh đó, có lẽ do quá quan tâm đến số lượng nên chất lượng AI của máy chỉ thuộc loại xoàng. Trừ màn đánh trùm, còn hầu hết bạn có thể dễ dàng sử dụng vũ khí tầm xa để hạ thủ từng tên một.

Điểm sáng duy nhất của KUF khi so sánh với các game cùng loại chính là khả năng hỗ trợ phần chơi mạng khá mạnh, cho phép cùng lúc bốn game thủ hỗ trợ nhau qua phần chơi co-op. Đáng buồn là phần chơi này chỉ hỗ trợ qua dịch vụ Live mà không có chức năng chia sẻ màn hình thông thường.

Tầm tầm bậc trung

Mặc dù không hợp hồn người chơi bằng chất lượng hình ảnh tuyệt vời như những tựa game đình đám khác trên next-gen console, nhưng đồ họa của CoD nhìn chung ở mức chấp nhận được. Các họa tiết được áp lên trên các dền dài, cung điện được thực hiện khá tỉ mỉ. Ngoài ra các khung cảnh rộng với sự xuất hiện nhiều nhân vật cùng lúc vẫn hiếm khi xảy ra tình trạng trồi sụt khung hình. Điểm hơi thất vọng là chủng loại quái vật chưa thật đa dạng, có xu hướng lặp lại nhiều và chỉ khác nhau ở màu sắc trang trí nên tạo ra cảm giác đơn điệu và thiếu hấp dẫn. Nhạc nền ở ngoài menu nghe khá ấn tượng nhưng khi bước vào game âm thanh thể hiện lại hỗn độn, thiếu chiều sâu nên chưa tạo ấn tượng rõ nét.

Đáng để chơi?

Cả Blueside lẫn Microsoft đều tính toán khá kĩ khi phát hành CoD, vừa tránh được mùa bão game cuối năm đồng thời dùng tiếng vang sẵn có để tạo tâm điểm chú ý từ phía game thủ khi thị trường còn "ngái ngủ" vào những ngày đầu năm mới. Chưa biết doanh số của trò chơi sẽ ra sao nhưng qua những gì thể hiện, CoD chỉ ở mức tầm thường. Đáng tiếc!

THANH TÙNG

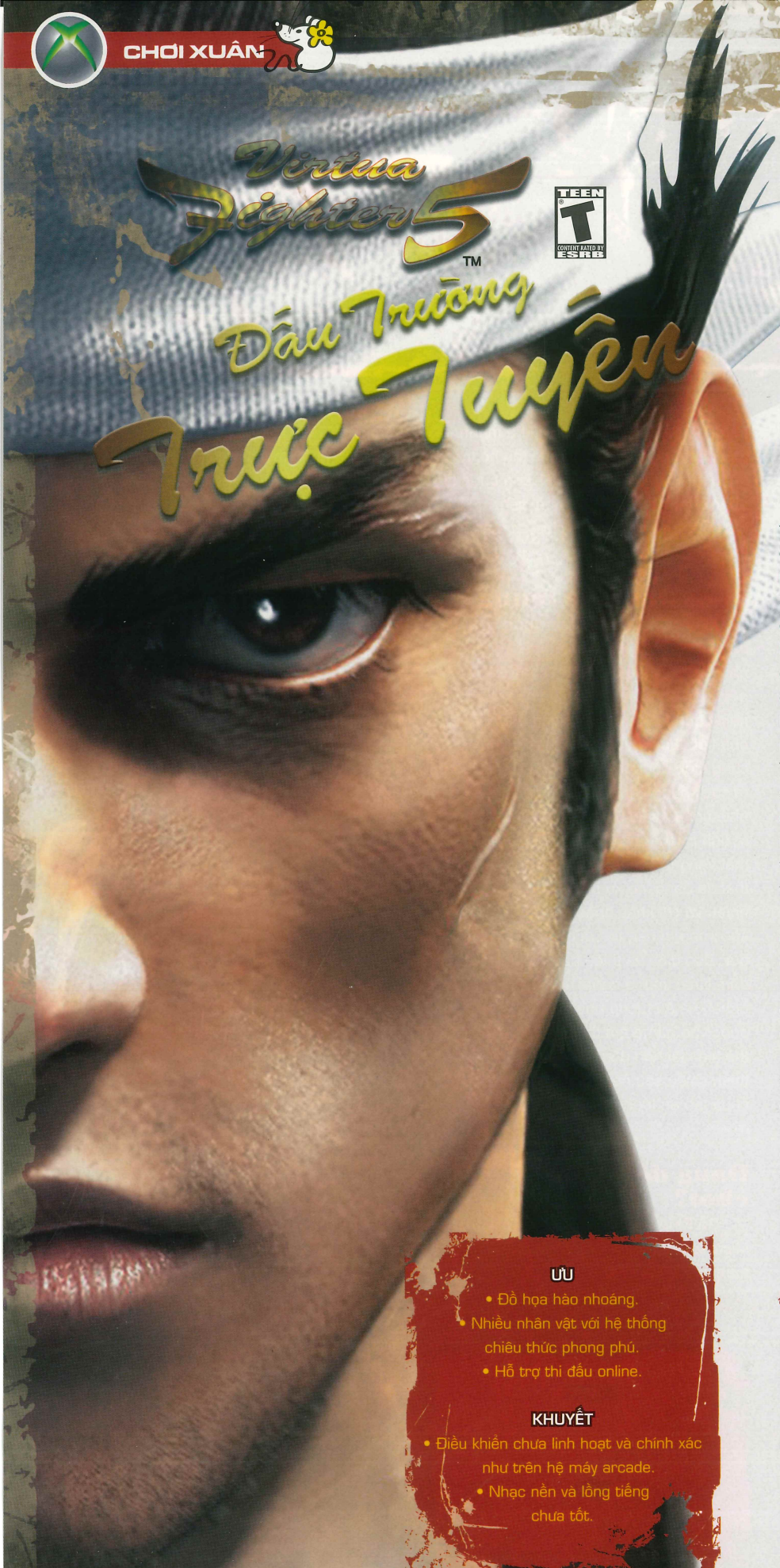
MẠNH

- Hỗ trợ tính năng mạng mạnh.
- Game chạy khá ổn định.

YẾU

- Cách chơi lặp, thiếu chiều sâu.
- Không hỗ trợ co-op cùng một máy.

Virtua Fighter 5™ Đấu Trường Trực Tuyến



VIRTUA FIGHTER 5 LIVE ARENA	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Sega-AM2
THỂ LOẠI	Song đấu
NGÀY PHÁT HÀNH	06/12/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Teen

Mang tính đối kháng cao nhưng lại khá kén người chơi do những tính chất đặc thù nên rất ít game của thể loại này khẳng định được chỗ đứng vững chắc trong lòng game thủ, nhất là thể loại song đấu 3-D. Ngoài vài tên tuổi nổi bật như Dead or Alive, Soul Calibur, Tekken, Mortal Kombat thì Virtua Fighter (VF) được nhắc đến như là người khai phá và luôn giữ được sức hấp dẫn qua từng phiên bản. Mặc dù tập trung chủ yếu trên arcade (hệ máy game thùng) nhưng từng phiên bản VF đã được Sega chuyển thể đều đặn sang hệ máy console nhằm đáp ứng nhu cầu của người hâm mộ. Phiên bản VF5 mới nhất cũng lần lượt "lên đài" trên PS3 và X360 sau một thời gian tung hoành trên arcade.

Câu chuyện VF5 bắt đầu một thời gian sau khi World Fighting Tournament 4 (WFT) kết thúc. Một lần nữa toàn thể võ lâm cao thủ khắp thế giới lại sôi sục khi tổ chức sáng lập WFT là J6 tiếp tục tổ chức đại hội võ thuật lần thứ 5 và có 17 cao thủ nhận được thư mời tham dự. Tuy nhiên, tất cả họ đều không biết mục đích thật sự của J6 là thử nghiệm một thứ vũ khí mới, những cỗ máy chiến đấu siêu hạng mang dáng vẻ con người nhằm mục tiêu thống trị thế giới sau này. Các đấu sĩ có phá vỡ được âm mưu này hay không phụ thuộc rất nhiều vào trình độ "võ thuật" của bạn!

ƯU

- Đồ họa hào nhoáng.
- Nhiều nhân vật với hệ thống chiêu thức phong phú.
- Hỗ trợ thi đấu online.

KHUYẾT

- Điều khiển chưa linh hoạt và chính xác như trên hệ máy arcade.
- Nhạc nền và lồng tiếng chưa tốt.

Bước lên đấu trường trực tuyến

Ngay từ khi phiên bản cho PS3 xuất hiện vào 02/2007, VF5 đã không làm thất vọng những người yêu thích thể loại song đấu với truyền thống về hình ảnh hào nhoáng, cách chơi có chiều sâu tiếp tục được phát huy. Tuy nhiên, phiên bản trên PS3 vẫn chưa thể làm người chơi hoàn toàn hài lòng khi không hỗ trợ chế độ đấu online vốn rất được ưa thích. Vì thế, Sega chuẩn bị kỹ lưỡng hơn nhiều cho phiên bản VF5 trên X360. Điểm khác biệt chính

yếu giữa 2 phiên bản này là gì? Phần cốt lõi chính là phiên bản X360 được xây dựng từ version C, trong khi phiên bản PS3 được xây dựng từ version B cũ hơn. Vì thế, bản X360 có nhiều tính năng cũng như tùy chọn hơn như nhiều trang phục hơn cho nhân vật, nhiều phần thưởng khác nhau và nhất là người chơi có thể thi đấu online qua dịch vụ Xbox Live, tính năng lần đầu tiên xuất hiện trong xêri game này.

Tính năng thi đấu online được thực hiện rất tốt khi các trận đấu diễn ra hầu như rất "mượt" và hiếm khi bị "lag". Bạn có thể sử dụng nhân vật yêu thích của mình để thi đấu với cao thủ khắp nơi dễ dàng, thuận tiện, phá vỡ mọi giới hạn về không gian để hòa nhập vào đấu trường vĩ đại nhất – đấu trường thế giới. Bạn cũng có thể đưa thành tích chơi offline của mình lên mạng để so sánh với đấu sĩ trên toàn thế giới.

Phong phú và có chiều sâu

VF5 có rất nhiều tùy chọn chế độ chơi. Nếu mới làm quen, bạn tham quan qua phần Dojo mode để luyện tập chiêu thức của các nhân vật nhờ phần hướng dẫn khá chi tiết. Sau đó, bạn có thể lựa chọn nhiều chế độ thi đấu khác nhau như Arcade mode để đấu với đối thủ do máy điều khiển, VS mode nếu muốn đấu với người chơi khác trên cùng máy hoặc đấu online và cuối cùng là Quest mode, một thế giới ảo giả lập cuộc sống thực của một "tay chơi" VF, nơi bạn có thể thi đấu với rất nhiều "VFer" ngoài đời nhưng nay do máy điều khiển và nếu may mắn, bạn còn có cơ hội chạm trán trực tiếp với cao thủ đó nếu họ và bạn cùng đang online.

Cũng như những game song đấu khác, VF5 có rất nhiều đòn thế liên hoàn mà bạn có thể thực hiện, kể cả các đòn tấn công cũng như đòn ném hoặc phản đòn rất hiệu quả. Số lượng chiêu thức phong phú đến nỗi để nắm vững chiêu thức của chỉ một nhân vật thôi bạn cũng tốn khá nhiều thời gian, nói chi tới việc sử dụng thành thạo nhiều nhân vật. Có thể một số người chơi sử dụng đấu pháp "đánh loạn" hoặc học một vài "đòn tủ" để hạ được đối thủ do máy điều khiển nhưng khi đối diện một người chơi cao thủ thật sự thì bạn sẽ nhanh chóng "đo đất" mà thôi. Những cao thủ thật sự không những nhuần nhuyễn các chiêu thức của nhân vật mình đang điều khiển mà còn phải nắm vững kỹ thuật, chiến thuật và chọn thời điểm chính xác. Điều này cho thấy khả năng đáp ứng của VF5 cho nhu cầu phong phú của người chơi, từ những "tay ngang" muốn giải trí cho tới cao thủ thi đấu chuyên nghiệp.

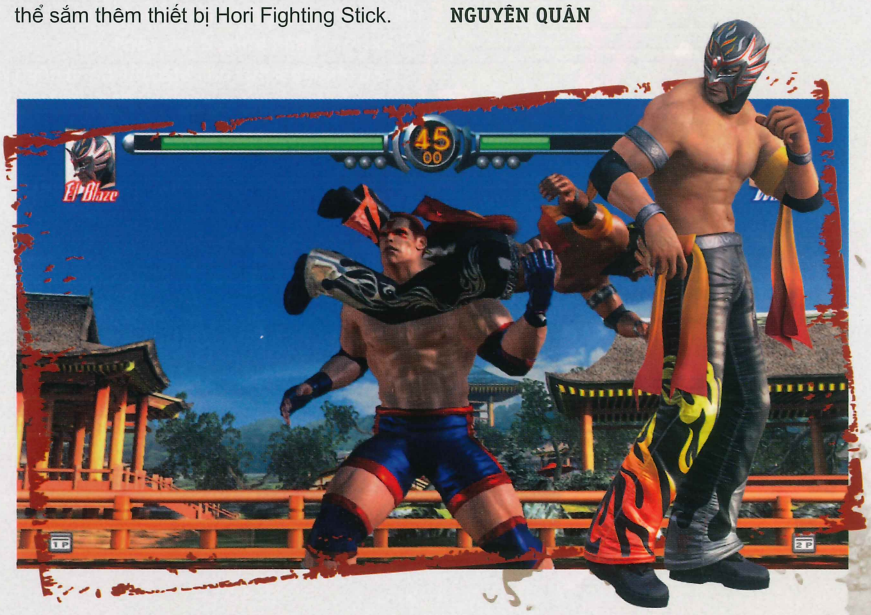
Tuy nhiên, cả bản X360 và PS3 đều có chung một khuyết điểm. Vốn là bản chuyển thể từ arcade nên các bộ điều khiển của hệ máy console khó lòng bảo đảm tính linh hoạt và chính xác. Do đó, người chơi trên X360 phải nỗ lực nhiều hơn mới có thể sử dụng nhuần nhuyễn các chiêu thức; có lẽ cũng chỉ một số ít game thủ hardcore mới đủ kiên nhẫn để làm điều này. Nếu muốn tận hưởng cảm giác điều khiển như trên arcade, game thủ có thể sắm thêm thiết bị Hori Fighting Stick.

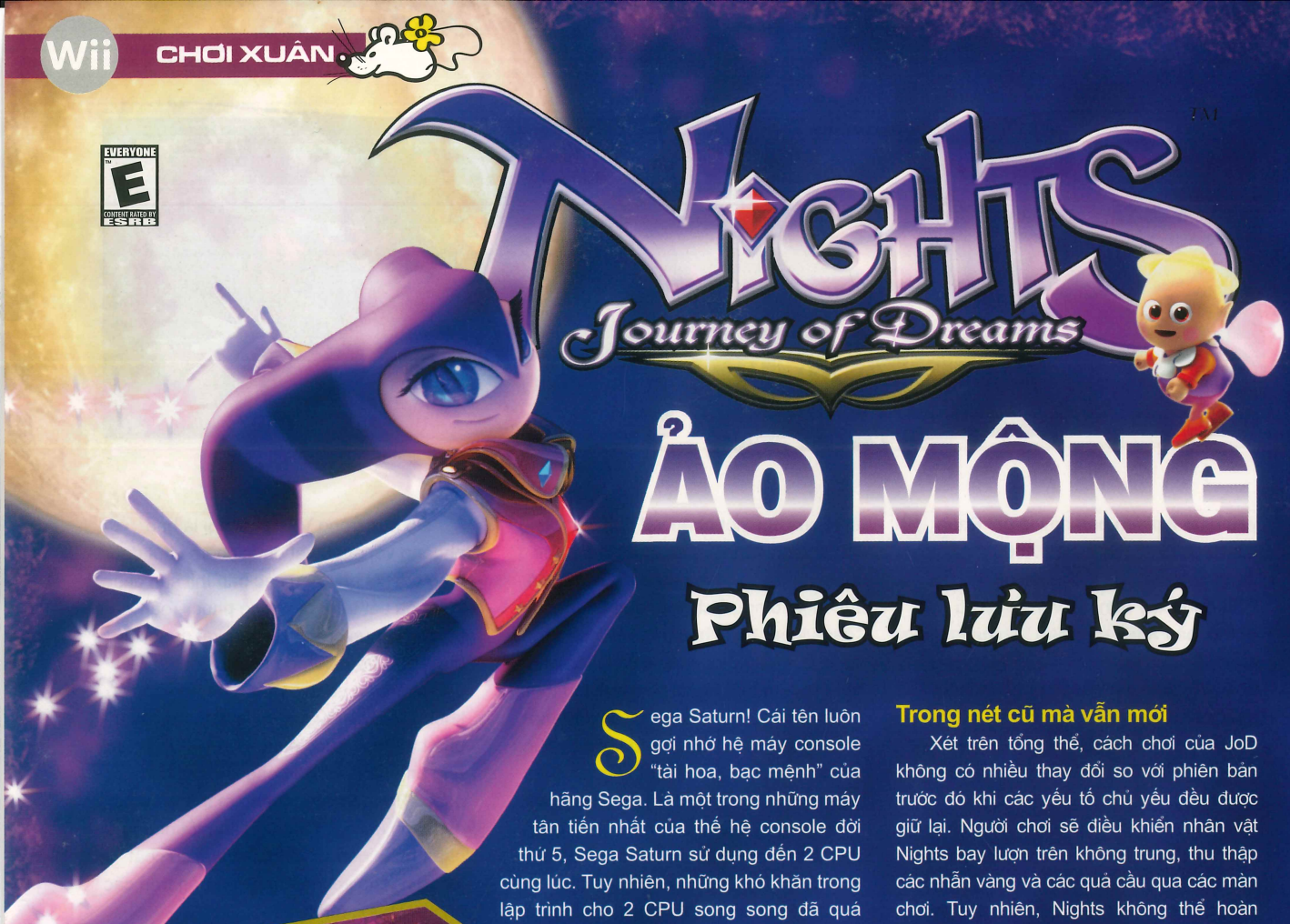
Đồ họa trong VF5 phải nói là hào nhoáng với nhân vật được chăm chút đến từng chi tiết nhỏ như các bắp thịt săn chắc hay họa tiết trên các trang phục. Toàn bộ chiêu thức của các nhân vật được xây dựng dựa trên những môn võ có thật nên uyển chuyển và đẹp mắt. Các sàn đấu có khung cảnh ấn tượng dù là đỉnh núi tuyết phủ hay thác nước hùng vĩ với những hiệu ứng ánh sáng và đổ bóng khó mà chê được. Trong khi đó, phần âm thanh lại hơi đuối hơn khi các hiệu ứng khá tốt nhưng phần nhạc nền và lồng tiếng lại có chất lượng ngang với những phiên bản trên các hệ máy trước mà thôi.

Game song đấu hay nhất 2007

Với màn trình diễn đồ họa ấn tượng cộng với lối chơi phong phú và có chiều sâu nay được bổ sung thêm tính năng online, VF5 hội đủ những yếu tố hấp dẫn người chơi. Danh hiệu game song đấu hay nhất năm 2007 của các tạp chí game lớn khó lòng thoát khỏi bàn tay của VF5. Và cho dù bạn là game thủ đam mê thể loại song đấu hay không thì VF5 vẫn xứng đáng có chỗ trong bộ sưu tập của bạn.

NGUYÊN QUÂN





ẢO MỘNG
Phiêu lưu ký

Sega Saturn! Cái tên luôn gợi nhớ hệ máy console "tài hoa, bạc mệnh" của hãng Sega. Là một trong những máy tân tiến nhất của thế hệ console đời thứ 5, Sega Saturn sử dụng đến 2 CPU cùng lúc. Tuy nhiên, những khó khăn trong lập trình cho 2 CPU song song đã quá thách thức các hãng phát triển thứ 3 khiến họ quay lưng. Do đó, trong khoảng thời gian ngắn ngủi từ 1994-2000, Saturn đã không thể nào cạnh tranh với những hệ máy cùng thời như PlayStation 1 và Nintendo 64. Ký ức của mọi người về hệ máy này chỉ là những ấn tượng về một số game đỉnh cao do chính Sega phát triển; chỉ có họ mới phát huy được tối đa sức mạnh của Saturn. Một trong số đó chính là "Nights into Dreams...", xuất hiện năm 1996, thuộc thể loại platform với khả năng cạnh tranh sòng phẳng với game platform kinh điển cùng thời là Super Mario 64 và luôn xuất hiện trong danh sách game tiêu biểu nhất mọi thời đại. Mặc dù thành công là thế nhưng cái tên Nights bị Sega lãng quên... Mãi đến hơn 10 năm sau, vào giáng sinh 2007, Sega mới lại cho ra đời phiên bản nối tiếp mang tên Nights: Journey of Dream (JoD) trên hệ máy Wii.

Tương tự phiên bản trước, câu chuyện trong JoD diễn ra ở thế giới trong mơ mang tên Nightopia, đang bị các sinh vật bóng đêm Nightmaren đe doạ. Người chơi sẽ vào vai một trong hai nhân vật chính William Taylor hoặc Helen Cartwright trong cuộc phiêu lưu vào thế giới mộng mơ này. Định mệnh đã sắp đặt để họ gặp Nights, một công dân của thế giới Nightopia và giúp đỡ Nights chống lại những thế lực độc ác nơi đây.

Trong nét cũ mà vẫn mới

Xét trên tổng thể, cách chơi của JoD không có nhiều thay đổi so với phiên bản trước đó khi các yếu tố chủ yếu đều được giữ lại. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật Nights bay lượn trên không trung, thu thập các nhẫn vàng và các quả cầu qua các màn chơi. Tuy nhiên, Nights không thể hoàn toàn bay lượn tự do mà bay theo những cung đường đã được thiết kế sẵn. Ngoài ra, ở một số đoạn, bạn còn có thể điều khiển William hoặc Helen với phong cách nghiêng về platform truyền thống hơn khi chỉ "chạy nhảy" đơn thuần. Trong quá trình chơi, bạn còn có thể thu thập các mask giúp Nights biến hình thành rồng, cá heo hoặc tên lửa để có thêm những kỹ năng mới như bơi lội hoặc tăng tốc độ. Mỗi màn chơi lại được chia thành nhiều đoạn nhỏ và bạn bị giới hạn thời gian để hoàn thành đoạn đó. Có lẽ việc "bảo thủ" giữ nguyên cách chơi của hơn một thập niên mà không cải tiến gì không phải là một quyết định sáng suốt của Sega. Người chơi thì vẫn bay lượn đấy, nhưng cảm giác phấn khích thì khó mà có được.

Cuối mỗi màn chơi, bạn lại được đối diện với một con trùm khá "khó nhai". Tuy mỗi con trùm đều có điểm yếu nhưng đáng tiếc là game hầu như không đưa ra một gợi ý nào nên bạn phải mò mẫm theo phương pháp "thử và thất bại" mà thôi. Khá bất tiện là nếu thất bại trong một trận đánh trùm, bạn buộc phải quay lại vòng chơi từ đầu, làm cho JoD vốn khá ngắn trên lý thuyết lại trở nên dài lê thê khi bạn phải chơi đi chơi lại cho đến khi hạ được trùm của vòng đó.

Một điểm thuận tiện là người chơi có thể lựa chọn thiết bị điều khiển đa dạng. Không bó buộc trong bộ điều khiển Wii Remote + Nunchuk, người chơi còn sử

NIGHTS JOURNEY OF DREAM	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Sonic Team USA
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	18/12/2007
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Wii

ĐÔI ĐIỀU VỀ DÒNG NIGHTS

• Nights, nhân vật chính của dòng game đã được thiết kế với ngoại hình không thiên về nam hoặc nữ, bắt nguồn từ việc game cho phép người chơi chọn nhân vật nam hoặc nữ khi bắt đầu để hoá thân vào Nights trong suốt quá trình chơi.

• Ngay sau thành công của Nights into Dream, phiên bản tiếp theo mang tên Air Nights đã được Sega tiến hành phát triển, ban đầu dự tính cho máy Sega Saturn nhưng sau đó chuyển sang máy Dreamcast. Nhưng như lời của ngài Takashi Iizuka, một trong những người đứng đầu dự án, do Sega quá yêu mến phiên bản Nights đầu tiên đến nỗi không muốn làm phiên bản tiếp theo vì sợ không được như phiên bản cũ. Air Nights đã không được tiếp tục phát triển. Mãi đến tháng 03/2007, những tin đồn về phiên bản Nights tiếp theo lại rộ lên và được Sega chính thức thừa nhận 1 tháng sau đó.

• Để tạo ra hình ảnh khác với loạt game Sonic the Hedgehog chịu ảnh hưởng khá nhiều của văn hoá Mỹ, đội ngũ phát triển đã xây dựng Nights: Journey of Dream theo hướng văn hoá Âu châu khi đưa hình ảnh tháp Big Ben và các nhân vật được lồng tiếng theo giọng người Anh bản xứ.

dụng được Wii Remote, tay bấm Classic Controler và nhất là do game không cần đến tính năng cảm ứng của Wii nên điều khiển bằng tay cầm của GameCube đôi khi còn dễ hơn cả Wii Remote.

Người chơi sẽ thích thú tham gia phần chơi My Dream, một thế giới với các sinh vật kỳ lạ mà bạn sẽ săn chúng và đem về nuôi dưỡng, giống như trò nuôi thú ảo. Thông qua kênh thời tiết Forecast Chanel của máy Wii, thế giới My Dream sẽ được tái hiện giống y thời tiết thật bên ngoài. Bên cạnh đó, còn có thêm các chế độ chơi Battle Mode and Speed Mode ở phần chơi online thông qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection để bạn thi đấu với nhiều người khác trên khắp thế giới.

Cách chơi không có nhiều thay đổi nhưng ở phần đồ họa và âm thanh Sega đã chịu khó chăm chút hơn cho JoD. Dù chưa thể hiện chi tiết lắm ở vân phủ bề mặt, nhưng nhìn chung các nhân vật và chuyển động được thiết kế khá tốt. Tông màu trong game được lựa chọn hợp lý để tạo nên một thế giới Nightopia sinh động mà huyền ảo. Phần lồng tiếng khá chuẩn và nhạc nền khá hay, được thực hiện ngay tại studio chính của Sega ở Nhật, trong khi phần lớn game được thiết kế bởi Sonic Team USA ở San Francisco.

Đánh mất hào quang

Nếu như trong quá khứ, Nights into Dream không thua kém Super Mario 64 là mấy thì trong hiện tại, JoD không thể nào sánh được với một game platform cùng thời điểm là Super Mario Galaxy. Nhìn sang bước tiến mà Nintendo đã làm cho dòng game Super Mario mới thấy sự "dậm chân" của Nights tai hại ra sao. JoD vẫn có thể là một game được xếp vào loại khá nhưng thực sự không đáp ứng kỳ vọng của mọi người. Có lẽ, sau khi khám phá JoD, ấn tượng nhất với mọi người là Sega đã làm những điều "kỳ diệu" gì để biến một tựa game huyền thoại thành một sản phẩm thường thường bậc trung. Hào quang xưa ở đâu, đáng tiếc thay!

XUÂN QUANG

ƯU:
-Hỗ trợ nhiều thiết bị điều khiển khác nhau.
-Chế độ chơi My Dream và online khá hấp dẫn.
-Hình ảm khá tốt.

KHUYẾT:
-Lối chơi không cải tiến nhiều so với phiên bản cũ.
-Gây khó chịu ở những trận đánh trùm và phải chơi lại từ đầu màn nếu thất bại

SUPER MARIO GALAXY

"Gừng càng già càng cay! Những gì "lão làng" Mario thể hiện trong Super Mario Galaxy có thể khiến lớp hậu sinh cũng phải ngả mũ kính phục. Danh hiệu "game hay nhất năm" dành cho Super Mario Galaxy không đến từ những hào quang trước đó, mà đây là phần thưởng xứng đáng với giá trị của tuyệt phẩm này."

CUỘC PHIÊU LƯU NGOÀI KHÔNG GIAN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

2007 là một năm đầy sôi động khi làng game thế giới được chứng kiến cuộc đua tam mã giữa 3 hệ máy console là PS3, Wii và X360, cuộc song đấu của 2 máy handheld NDS và PSP cùng với sự đổ bộ của hàng loạt tựa game lớn trên tất cả các hệ máy, nhất là thời điểm cuối năm. Ở cuộc đua "Game hay nhất năm" nổi bật cái tên Super Mario Galaxy (SMG) với sự đồng thuận của nhiều tạp chí game uy tín.Vậy thì điều gì đã khiến anh thợ ống nước "lão làng" gần 30 tuổi đời lại có thể vượt qua được các đàn em "sung sức" như Crysis, God of War 2, Halo 3 hay Call of Duty 4, có lẽ chiến công đầu thuộc về thiên tài Shigaru Miyamoto và đội ngũ phát triển đầy tài năng của Nintendo.

SUPER MARIO GALAXY	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD Tokyo
THỂ LOẠI	Platform
NGÀY PHÁT HÀNH	12/11/2007
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Wii

Lại... cứu công chúa

Câu chuyện trong SMG bắt đầu với mô típ rất quen thuộc với mọi người: Mario cứu công chúa. Lần này, công chúa Peach chuẩn bị tổ chức một lễ hội tại vương quốc Nấm nhân sự kiện một ngôi sao chổi đang xuất hiện trên bầu trời. Khi Mario đang trên đường tới lâu đài để tham dự thì trùm Bowser đột nhiên tấn công và bắt đi cả tòa lâu đài lẫn công chúa. Mario cố gắng bám theo tòa lâu đài nhưng lực bất tòng tâm và bị rơi vào không gian.

Tỉnh dậy trên một tiểu hành tinh xa lạ mang tên Gateway Galaxy, Mario tìm thấy các Luma, những sinh vật mang hình dáng như những ngôi sao. Được sự giúp sức của Luma, cuối cùng Mario gặp được Rosalina, một nhà thiên văn chuyên du hành trong vũ trụ để nghiên cứu các vì sao và đài quan sát của cô được ngụy trang dưới hình dạng ngôi sao chổi mà mọi người đã thấy. Rosalina còn cho biết Bowser đã cướp đi hết những Power Star và Grand Star, năng lượng cần thiết để đài thiên văn này có thể vận hành. Nhiệm vụ của Mario lúc này là phải phiêu lưu trên các thiên hà khác nhau để thu thập lại các ngôi sao nhằm giúp sửa chữa đài thiên văn để có thể đuổi kịp Bowser, giải cứu công chúa Peach.

Sáng tạo bay bổng

Mario phải lao ngay vào cuộc phiêu lưu trong không gian như thế nên dáng vẻ các thiên hà là điều mọi người quan tâm trước tiên. Mỗi thiên hà trong game là tập hợp nhiều tiểu hành tinh khác nhau. Các nhà phát triển đã cho thấy sức sáng tạo mạnh mẽ khi tạo đến 42 thiên hà chứa đựng rất nhiều tiểu hành tinh có thiết kế hoàn toàn khác nhau với những hình dáng độc đáo, từ quả cầu nước khổng lồ giữa không gian cho đến dáng vẻ của ổ bánh ngọt hoặc con robot khổng lồ. Một số tiểu hành tinh làm bạn cảm thấy rất quen thuộc vì chúng được dựng lại từ mô hình con tàu ma trong The Legend of Zelda: Phantom Hourglass hay một vòng đua của trò Super Mario Kart.

Các tiểu hành tinh đều có một điểm độc đáo là có lực hấp dẫn riêng, cho phép người chơi di chuyển Mario tới mọi ngóc ngách trên đó. Khái niệm trên dưới đã bị xóa nhòa, do đó bạn sẽ thấy Mario ở tư thế "chân chổng lên trời, đầu chúc xuống đất" khá thường xuyên. Sau khi đã khám phá hết một tiểu hành tinh, bạn có thể tìm đến các ngôi sao phóng (launch star), lắc nhẹ Wii Remote để phóng sang hành tinh khác hoặc bằng các ngôi sao kéo (pull star).

Ngoài các hành tinh, điểm "ăn khách" nhất của SMG chính là màn chơi và các câu đố. Nhiệm vụ của các màn chơi đều giống nhau là thu thập ngôi sao nhưng cách thức mà bạn giải quyết các câu đố để đạt mục tiêu thì "thiên biến vạn hoá" và vô cùng hấp dẫn. Mario có thể nhảy đôi hoặc qua lại giữa vách hẹp để lên vị trí cao hơn. Động tác xoay người để tấn công đối thủ bằng cách lắc nhẹ Wii Remote cũng có thể biến thành cú đánh để trả ngược viên đạn hoặc tóm một số vật dụng xung quanh ném đối thủ. Người chơi có thể thu thập các star bit để tăng thêm mạng thưởng và dùng để bắn đối thủ... Mario được giúp sức bởi các loại nấm biến hình vô cùng đắc lực: biến thành một chú ong để bay lên các vị trí trên cao, thành chú ma Boo

dễ thương đi xuyên tường...

Các màn chơi cũng vô cùng phong phú, từ chạy nhảy qua các chướng ngại vật, bơi lội tung tăng dưới nước cho đến bay lượn trên bầu trời như Peter Pan; có cả những màn chơi đòi hỏi di chuyển liên tục, hợp lý vì địa hình dưới chân liên tục biến mất nên độ khó khá cao nhưng mang lại cảm giác rất tuyệt nếu vượt qua được. Ngay cả khi một màn chơi có đến 4-5 nhiệm vụ đòi hỏi phải đi nhiều lần thì bạn vẫn không hề cảm thấy nhàm chán vì màn chơi sẽ có những thay đổi, luôn tạo cảm giác mới mẻ.

Để tăng thêm hứng thú, SMG còn hỗ trợ thêm chế độ co-op, cho phép thêm một người nữa trợ giúp: bạn vẫn điều khiển Mario bình thường, còn người kia với Wii Remote sẽ giúp thu thập thêm các star bit hay bắn hạ các đối thủ; cả hai cũng có thể phối hợp để Mario nhảy cao hơn. Chế độ này giúp bạn giải quyết các vấn đề dễ dàng hơn cũng như đem lại những trải nghiệm mới mẻ hơn.

Một số người lầm tưởng dòng game Super Mario khá đơn giản khi cốt truyện theo một mô típ nhất định và lối chơi được xây dựng trên một bộ khung quen thuộc: chạy nhảy, tiêu diệt quái vật và giải cứu công chúa. Nhưng điều khiến mỗi phiên bản Super Mario đều độc đáo, hấp dẫn, thành công lớn và được chào đón nhiệt liệt chính là phần "da thịt" đắp trên bộ khung đó hay chính xác hơn là những thay đổi, cải tiến trong lối chơi. Nó thể hiện đẳng cấp thiết kế trò chơi của Nintendo.

Đẹp, dí dỏm và chuyển tông

SMG là tựa game có đồ họa xuất sắc nhất của máy Wii hiện nay. SMG hút hồn người chơi bằng những nét vẽ tinh tế đầy tính nghệ thuật. Từ nhân vật chính Mario cho tới các nhân vật khác trong game, cũng như các chuyển động của chúng và cảnh nền đều mang màu sắc tươi vui, dí dỏm và đẹp. Cả một thế giới sinh động mà lại chạy rất mượt ở mức ổn định 60 khung hình/giây hỗ trợ cả chế độ màn hình 16:9 ở độ phân giải 480p cao nhất có thể ở Wii.

Ở phần âm thanh, do quá tuân thủ truyền thống nên Nintendo không lồng tiếng đầy đủ cho các đoạn thoại trong SMG. Những tưởng đây là một khuyết điểm lớn của trò chơi nhưng khi nhập cuộc, mọi người sẽ nhanh chóng lãng quên nó vì bị cuốn vào nhạc nền và các hiệu ứng âm thanh đã hoàn thành quá tốt vai trò của mình. Những giai điệu bất hủ của dòng game Mario được sử dụng lại nhưng đã được dàn nhạc chơi lại theo tông khác trước khiến bạn có cảm giác vừa lạ vừa quen. Bên cạnh đó, game có thêm bản nhạc chính và các đoạn nhạc nền mới do Mahito Yokota soạn, thể hiện theo phong cách nhạc giao hưởng. Tất cả cũng được chơi theo tông khác thường để phù hợp với bối cảnh và chuyển động ngoài.

Cú "ăn ba" của Nintendo.

Ngoài sự thắng cuộc của Wii, sự áp đảo của NDS thì SMG đã giúp Nintendo lập "hattrick" ngoạn mục trong năm 2007. Mario vẫn đầy sức hấp dẫn, một tác phẩm nghệ thuật thực thụ mà các game thủ trên Wii hoàn toàn có thể tự hào vì chỉ có họ mới có thể thưởng thức được.

XUÂN QUANG

Ưu
- Lần đầu đưa Mario ra không gian với nhiều tính năng mới.
- Cách chơi cực kỳ hấp dẫn và luôn tạo cho người chơi cảm giác mới mẻ.
- Đồ hoạ và âm thanh gây ấn tượng mạnh.

Khuyết
- Cốt truyện đơn giản và quen thuộc.

Bạn có biết

Dòng game Super Mario

Do là nhân vật biểu tượng cho Nintendo trong gần 3 thập kỷ qua nên Mario đã xuất hiện trong hơn 200 game khác nhau. Đây cũng là thương hiệu thành công nhất trong lịch sử làng game khi số lượng bán ra đã hơn 200 triệu bản. Bên cạnh những phiên bản đủ các thể loại, dòng Mario chính thống theo thể loại platform cho đến nay gồm 14 phiên bản: Donkey Kong (1981), Mario Bros. (1983), Super Mario Bros. (1985), Super Mario Bros.:The Lost Levels (1986), Super Mario Bros. 2 (1988), Super Mario Bros. 3 (1988), Super Mario Land (1989), Super Mario World (1990), Super Mario Land 2: 6 Golden Coins. (1992), Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995). Super Mario 64 (1996), Super Mario Sunshine (2002), New Super Mario Bros. (2005) và Super Mario Galaxy (2007). Trong đó, Super Mario Bros. chiếm luôn kỷ lục game đơn bán chạy nhất trong lịch sử với hơn 40 triệu bản. Một điều khá thú vị là khi xuất hiện lần đầu tiên năm 1981 trong Donkey Kong dưới tên gọi Jumpman, nhân vật Mario chỉ được tạo nên bởi 16x16 pixel và bộ râu được thêm vào để thay thế cái miệng quá khó thể hiện cũng như Mario được cho đội mũ nhằm khỏi phải thiết kế chuyển động của mái tóc khi anh chàng chạy nhảy.

Super Mario Galaxy có phải là Super Mario 128?

Đối với các game thủ, ắt hẳn Super Mario 64 (SM64) là một cái tên quá quen thuộc. Phiên bản Mario đầu tiên chuyển sang nền 3-D này là một thành công rực rỡ trên hệ máy Nintendo 64 với gần 12 triệu bản đã được bán ra cùng với rất nhiều lời ngợi khen từ các tạp chí game. Do đó khi ngài Shigeru Miyamoto tiết lộ trong một lần phỏng vấn năm 1997 về phiên bản tiếp theo có tên Super Mario 128 (SM128), rất nhiều người đã háo hức chờ đợi. Mọi thông tin được giữ kín cho đến tận tháng 8/ 2000, khi Nintendo giới thiệu 1 bản technology demo mang tên Mario 128 nhằm phô diễn sức mạnh của máy GameCube. Qua bản demo này, mọi người được thấy anh chàng Mario phân thân thành 128 bản thể khác nhau cùng với địa hình có thể tương tác, xoay chuyển cũng như hàng loạt các hiệu ứng vật lý khác được đưa vào. Thế nhưng, 2 năm sau đó, một phiên bản Mario 3-D ra đời trên hệ máy GameCube lại mang tên Super Mario Sunshine, mặc dù có nhiều nét tương đồng với SM64 nhưng chính Miyamoto đã xác nhận đây hoàn toàn không phải là SM128.

Do đó khi có thông tin về Super Mario Galaxy (SMG) xuất hiện trên Wii với kỳ vọng tạo được sự đột phá như SM64 làm được với Nintendo 64, nhiều người đã nghĩ ngay đến đây chính là phiên bản SM128. Trong sự ngạc nhiên của nhiều người, Nintendo lại lên tiếng khẳng định đây là 2 game khác nhau. Cuối cùng, tại GDC 2007, ngài Miyamoto chính thức công bố rằng SM128 chỉ đơn thuần là một bản demo để phô diễn sức mạnh của GameCube. Tuy nhiên nhiều ý tưởng từ đây đã được áp dụng vào các game khác như việc điều khiển nhiều nhân vật đã được triển khai vào game Pikmin, việc nhân vật di chuyển xung quanh các khối cầu được đưa vào trong The Legend of Zelda: Twilight Princess và SMG cũng như các hiệu ứng vật lý đã được áp dụng trong Metroid Prime và SMG.

VTC GAME ONLINE

NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG

AUDITION

MY STYLE

PHONG CÁCH CỦA TÔI

Giải nhất:
15 triệu

Giải nhì:
10 triệu

Giải ba:
5 triệu

Hãy sáng tạo phong cách thời trang của riêng bạn!

Thời hạn dự thi:
Tháng 1 năm 2008

au.vtc.vn

VŨ ĐIỆU TRẺ

SÂN CHƠI VŨ ĐẠO CHO GIỚI TRẺ HÀ NỘI

Từ những bước nhảy ảo trong Audition, các bạn trẻ Hà Nội có cơ hội gặp gỡ giao lưu nhảy ngoài đời thực.

Tổng giải thưởng lên tới

20 triệu đồng

- Gia hạn thời gian đăng ký thi: hết ngày 31/01/2008
- Chi tiết xem tại: http://au.vtc.vn

PHI PHÁN

STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE SQUADRON

PHÁT HÀNH	Lucas Arts
PHÁT TRIỂN	Rebellion
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	09/10/2007
ESRB	Teen

Không chỉ thể hiện xuất sắc trên màn ảnh rộng, dưới sự chỉ đạo của đạo diễn thiên tài George Lucas, các thương hiệu Star Wars trên lĩnh vực game giải trí cũng đều gặt hái thành công vang dội. Điều đáng chú ý là thay vì khai thác "rập khuôn" nội dung từ phim, các sản phẩm này được phân bổ và chia thành các thể loại khác nhau với những ứng viên xuất sắc để phù hợp với từng nhóm fan khác nhau.

Nếu nhập vai có Knights of the Old Republic, hành động có Jedi Knight, Rogue Leader Rogue Squadron II, Republic Commando thì dàn trận là Empire at War... Tất nhiên, không thể không nhắc đến loạt game chơi mạng dựa trên nền tảng Battlefield trước đây là Battlefront cũng tạo được tiếng vang đáng kể. Sau hai lần ra mắt thành công, chiến trường Battlefront lại tiếp tục "hâm nóng" các fan Star Wars trên PSP bằng phiên bản dành riêng mang tên Star Wars Battlefront Renegade Squadron.

CHIẾN TRƯỜNG RỘNG LỚN

Các khá nhiều mục chơi trong Renegade Squadron (RS), tuy nhiên trọng tâm vẫn là Conquest – mục chơi khá quen thuộc với các fan Battlefield trước đây. Trong mục chơi này các thành viên của cả hai đội phải tìm mọi cách chiếm được các "command post" được phân bố rải rác khắp bản đồ. Ngoài việc giới hạn giờ chơi, mỗi đội chơi sẽ có số lần "respawn" nhất định (conquest initial tickets). Số điểm này sẽ bị trừ dần mỗi khi thành viên trong đội chẳng may bị "đai" trên chiến trường. Và đội chiến thắng là đội kiểm soát được tất cả các điểm "command post" hay là đội khiến số lần "respawn" của đối phương tụt xuống mức "zero" nhanh nhất.

Không chiến, một trong những điểm hấp dẫn

Nét mới của RS là trước mỗi trận chiến bạn được cung cấp sẵn 100 credits. Dựa vào số tiền này bạn có thể trang bị vũ khí, thực hiện các nâng cấp cần thiết cho nhân vật tại các điểm "command post". Trang bị hỏa lực và đồ phụ trợ càng hiện đại như súng phóng tên lửa (rocket launcher), túi phản lực (jet pack), kĩ năng chiếm cứ điểm nhanh (capture rate)... sẽ làm bạn tiêu tốn càng nhiều tiền. Để bảo đảm tính công bằng, bạn chỉ được nâng cấp trong giới hạn 100, nếu vượt quá thì phải chịu khó gỡ bỏ một vài trang bị cho đến khi con số này bằng hoặc dưới mức cho phép.

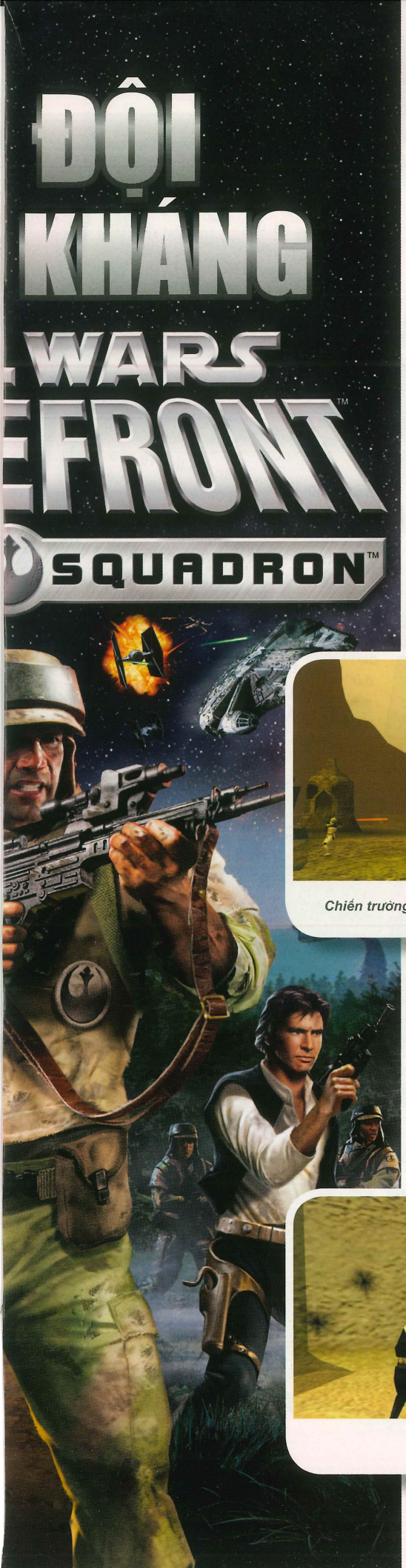
Thay đổi quan trọng này làm người chơi có thể linh hoạt và nhiều lựa chọn hơn trong chiến đấu. Điển hình như bạn có thể sử dụng cùng lúc súng tên lửa để kháng cự những trận tập kích bất ngờ bằng tăng T4-B, người máy AT-ST của địch vừa có thể dùng mỏ hàn "Fusion Cutter" để sửa chữa các ụ súng máy phòng thủ thay vì phải chuyển đổi qua lại các chủng quân rất phiền hà như ở Battlefront II. Bên cạnh đó, với chức năng này, bạn có thể tùy biến phục trang, đầu tóc, màu sắc cho nhân vật.

Ngoài những pha giằng co trên bộ, SR không quên "đẩy" người chơi lên những trận không chiến đầy "căng thẳng" vốn đã góp mặt ở Battlefront II. Điểm thú vị là chiến thuật để làm chủ các trận không chiến trong RS rất đa dạng và hấp dẫn. Bạn có thể sử dụng các tàu không chiến như X-Wings, Jedi Starfighter để đáp trả hay tấn công các điểm yếu trên tàu mẹ của đối phương; đánh nhanh rút gọn bằng cách đột nhập khoang lái của địch và gây tổn thất nặng nề hơn.

Đến lượt Jedy trổ tài nè

Không chỉ góp mặt bởi nhiều binh chủng, khí tài quân sự đa dạng RS còn cho phép người chơi hóa thân thành các "chủ tướng" với những năng lực đặc biệt. Phe Rebel

ĐỘI KHÁNG



Alliance có Akbar được trang bị súng năng lượng hoạt động ở tầm xa với sức hủy diệt rất đáng nể; trong khi đó Darth Vader của Galactic Empire với khả năng sử dụng gươm ánh sáng điêu luyện và di chuyển cực nhanh có thể đột nhập thẳng vào căn cứ đối phương để tạo thế áp đảo. Do sở hữu những lợi thế phi thường, các nhân vật trên chỉ được phép xuất hiện và tồn tại trong thời gian ngắn nên bạn và đồng đội nên cân nhắc thật kỹ "thời điểm vàng" để hóa thân.

Được thiết kế để nhắm đến phần chơi mạng nhưng cũng giống như phiên bản trước, RS cũng tạo điều kiện thuận lợi cho những người chơi không có dịp tranh tài qua LAN, Internet hoặc đơn giản là đang làm quen với trò chơi trước khi bước vào các cuộc tranh tài thật sự. Có cả thảy hai chiến dịch đơn khác nhau để người chơi tùy chọn. Với Campaign, bạn vào vai thành viên của lực lượng Renegade Squadron dưới sự dẫn dắt của Han Solo và Col Serra. Trong khi đó, với Galactic Conquest, bạn đấu trí với máy bằng việc chiếm lĩnh các hành tinh trên hệ thống bản đồ ngân hà. Sau mỗi hành tinh được chinh phục, người chơi sẽ kiếm được một khoản tiền nhất định để dùng vào việc bổ sung các đơn vị quân mới cơ động, có khả năng yểm trợ mạnh hơn hay trang bị thêm các món đồ "bonus" như gia tăng quân số, giáp, đạn dược... nhằm tạo lợi thế riêng trước mỗi đợt tấn công vào căn cứ địch.

Do dồn sức cho phần chơi mạng nên trí thông minh của máy trong phần đơn hầu như không được cải thiện mấy so với hai phiên bản đầu. Ngay cả khi được thiết lập ở độ khó cao nhất, người chơi vẫn có thể ung dung kéo quân chinh phạt khắp thiên hà. Dù có thời điểm quân số do máy điều khiển áp đảo từ 2 đến 3 lần nhưng do "trình độ" của máy quá "e" và tư duy chiến thuật gần như không có nên người viết vẫn dễ dàng hoàn tất màn chơi với số thương vong không đáng kể.

Chiến trường mạng là trọng tâm của sê-ri Battlefront

MẠNG VẪN MẠNH

Một thách thức đặt ra với hầu hết các game chơi mạng mà đặc biệt là những sản phẩm dành riêng cho hệ cầm tay như PSP chính là bảo đảm số lượng người chơi có thể tham gia ở mức đông nhất mà vẫn không vượt quá lượng tài nguyên phần cứng gây ảnh hưởng đến tốc độ nạp game cũng như truyền tải của trò chơi. Về điểm này, Rebellion rõ ràng đã đúc kết được rất nhiều kinh nghiệm từ thất bại của các đồng nghiệp Savage Entertainment. Ngoài khả năng hỗ trợ 8 người chơi mạng (gấp đôi Battlefront II trên PSP trước đây) thông qua "ad hoc" dành cho các buổi offline, RS còn nới rộng sang cả phần chơi trực tuyến "Infrastructure" và hỗ trợ đến 16 người chơi. Số lượng bản đồ mới trong SR không nhiều do lấy lại phần lớn từ Battlfront II trước đây. Tuy nhiên, nhà sản xuất đã khéo léo thay đổi diện mạo bằng cách thiết lập nhiều loại cảnh nền khác nhau. Nhờ cách chơi biến hóa, số lượng hỗ trợ khá lý tưởng và đặc biệt là khả năng chinh chiến "mọi lúc mọi nơi" của PSP nên RS thu hút được lượng người chơi tương đối khá, đặc biệt là các tín đồ Star Wars.

Để bảo đảm số lượng người tham gia đông và màn chơi rộng nên đồ họa của RS bị cắt giảm khá nhiều. Tuy nhiên, cử động của các nhân vật thể hiện vụng về và thao tác còn khá cứng nhắc thật khó "thông cảm" được. Bù lại, âm thanh thừa hưởng những giai điệu quen thuộc từ phim nên vẫn tạo được cảm giác rạo rực, bồi hồi. Nếu chấp nhận gạt bỏ những khuyết điểm và đặt yếu tố gameplay lên hàng đầu, SR chính là một game chơi mạng rất đáng đồng tiền "đầu tư".

THIÊN BÌNH

1 chọi 1 chứ?

MẠNH

- Lượng người chơi hỗ trợ lớn.
- Cách chơi được cải tiến tốt.

YẾU

- Cử động nhân vật còn vụng và cứng.
- AI của máy còn tệ.

Cái thời mà Phileas Fogg mất 80 ngày mới có thể đi vòng quanh trái đất đã "xưa rồi Diễm". Quý ông đi vòng quanh thế giới ngày nay - bá tước vùng Cousteau chỉ cần vài phút. Trang bị một siêu ván nhún cùng với người hầu thân tín Butler, hãy bắt đầu chuyến đi vĩ đại. Đi càng xa điểm vàng cao!

Kiểm tra: SOẠN: PW 114 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 114 GỬI 8740

Sau nhiều năm chuyên tâm tập luyện, thời điểm để giành vinh dự cao nhất cũng đã đến. Các đội đua thuyền rồng giỏi nhất từ mọi miền đã tề tựu để quyết giành chiếc cúp danh giá nhất. Đường đến chiến thắng thật dài và chỉ dành cho những ai có quyết tâm sắt đá, tầm nhìn chiến lược và bản năng sắc bén. Bạn có dám đặt cược.

Kiểm tra: SOẠN: PW 109 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 109 GỬI 8740

Muốn giành vương miện vinh quang của nhiều môn phối hợp không hề dễ dàng nhưng cũng không phải là nhiệm vụ bất khả thi. Phóng lao, đẩy tạ, nhảy sào, ném búa, ném đĩa đòi hỏi sự khổ luyện mới có thể dẫn đầu. Tiến lên nhà vô địch!

Kiểm tra: SOẠN: PW 104 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 104 GỬI 8740

Sư phụ Lin, truyền nhân đời thứ 18 của dòng họ này đã hiến dâng đời mình để phổ biến những kỹ năng môn võ Thiếu Lâm bên ngoài lò võ để hy vọng học được những ngón võ cổ xưa và mơ thành ngôi sao phim võ thuật HongKong và rồi biết đâu sẽ thành danh như điệp viên 007. Lò võ đã có trên điện thoại di động của bạn đó.

Kiểm tra: SOẠN: PW 106 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 106 GỬI 8740

Thưa quý bà quý ông! Hãy tham gia những trò chơi của chúng tôi tại hội chợ này. Hãy gây ấn tượng với những quý cô bằng sức mạnh trong trò chơi nện búa hay trò chơi vật tay với chú hề Bonzo. Nếu bạn thích sự khéo léo thì đừng bỏ qua trò "Bắn vịt" hay "Đập chuột" nhé. Hội chợ là nơi ai cũng phải vui chơi.

Kiểm tra: SOẠN: PW 113 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 113 GỬI 8740

Đua hay là tiêu! Khởi động cỗ máy đua xe và bắt đầu đấy vãăng đối thủ khỏi đường đua. Cảm giác sức mạnh ghê gớm khi bạn ép đối phương tông sầm vào tường. Thách thức bạn bè thử sức trong chế độ chơi nhiều người qua kết nối Bluetooth!

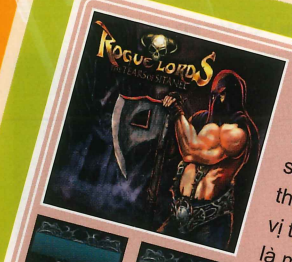
Kiểm tra: SOẠN: PW 112 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 112 GỬI 8740

Đội đặc nhiệm bị kẹt trong vùng địch sau khi trực thăng bị bắn rơi. Bị thương và chóang sau tai nạn, đồng đội của bạn lại bị vô số địch quân bao vây. Bạn phải có chiến thuật dẫn dắt tòan đội về điểm tiếp cứu an toàn. Dù được căn cứ hỗ trợ nhưng bạn phải tự quyết định ngoài chiến trường. Trò chơi hành động này trang bị nhiều vũ khí như súng bắn tỉa hay lấy vũ khí của địch, ống nhòm để bạn vượt qua mọi trở ngại.

Kiểm tra: SOẠN: PW 115 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 115 GỬI 8740

Bạn không ưa cà đồng nghiệp lẫn sếp của mình? Lo lắng vì sợ bị sa thải? Làm việc quá tải? Hãy giải tỏa những áp lực, căng thẳng trên thật thỏai mái xem nào. Mọi thứ trên ĐTDĐ đều được phép!

Kiểm tra: SOẠN: PW 110 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 110 GỬI 8740

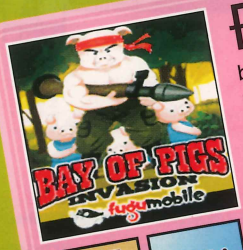


Lãnh chúa vùng Essgert đang hấp hối và nếu chết sẽ dẫn đến chiến tranh, hỗn loạn. Theo truyền thuyết, bên dưới các ngọn núi nơi sâu thẳm sâu hơn cả địa ngục, thiên thần bị đày Sitanel đang than khóc cho số phận của mình mà nước mắt của vị thiên thần sẽ đem lại sự bất tử. Tuy nhiên đây chỉ là một truyền thuyết và thông thường truyền thuyết thì không có thật. Số phận của Essgert nằm trong tay bạn. Một trò chơi hành động 3D rất hấp dẫn.

Kiểm tra: SOẠN: PW 111 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 111 GỬI 8740

Trải nghiệm những đam mê bóng đá khi mùa giải mới bắt đầu. Chọn đội bóng yêu thích nhất và phải thắng như chẻ tre để tiến tới trận chung kết rồi trở thành nhà vô địch.

Kiểm tra: SOẠN: PW 107 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 107 GỬI 8740

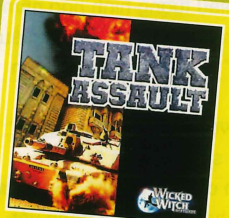


Đã qua rồi cái thời mà bọn sói có thể bắt nạt những chú lợn. Ngày nay những chiến binh lợn đã được trang bị vũ khí tận răng để chiến đấu với lũ sói xâm lược.

Kiểm tra: SOẠN: PW 120 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 120 GỬI 8740

Cuối cùng cuộc phiêu lưu của Pinocchio đã lên ĐTDĐ. Phỏng theo nguyên bản, bạn sẽ điều khiển chú bé người gỗ nổi tiếng này qua hành trình đi tìm người cha tội nghiệp Geppetto và trở thành người thật. Cô tiên xanh, chú dế lắm lời, con mèo, con cáo và nhiều nhân vật khác đang đợi bạn trong thế giới huyền ảo của Pinocchio.

Kiểm tra: SOẠN: PW 116 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 116 GỬI 8740



Liên quân đang ào ạt đổ bộ xuống Ả Rập bằng những thiết xa đáng sợ và bạn vào vai tư lệnh ở xa mạc Trung Đông. Sử dụng những chiến lược khôn ngoan để đập tan xe tăng, nơi ẩn nấp, boong ke của địch và chiếm căn cứ của chúng. Đừng khinh địch vì rất khó tìm quân tiếp viện cho mình.

Kiểm tra: SOẠN: PW 117 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 117 GỬI 8740

Thử đấu một trận golf tại câu lạc bộ Chuột Vàng với trợ lý cũng là chú chuột vàng. Nó biết chọn chính xác loại gậy bạn cần và có kinh nghiệm của những tay nhiều năm lăn lóc với golf. Với sự giúp đỡ của nó và cả họ hàng, bạn có thể hạ thấp số gậy cần đánh đến mức mà những tay chơi chuyên nghiệp nhất cũng phải ganh tỵ đấy.

Kiểm tra: SOẠN: PW 105 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 105 GỬI 8740

Bạn có tất cả kỹ năng để kiểm soát bầu trời tại một sân bay tấp nập? Vậy thì thử vào nghề kiểm sóat không lưu xem. Quản lý những máy bay bay vào không phận mà mình phụ trách, dẫn đường cho chúng bay đến địa điểm và hướng dẫn phi công hạ cánh an toàn. Trò chơi có đến 100 vòng, có cả chế độ tập luyện và hướng dẫn tương tác giúp bạn nắm vững công việc đầy thách thức này!

Kiểm tra: SOẠN: PW 108 GỬI 8040
Cách tải: SOẠN: PW 108 GỬI 8740

Để tiện cho các bạn muốn biết game muốn tải về có thể chơi được trên điện thoại di động của mình hay không, vui lòng soạn tin nhắn theo cú pháp có bên dưới từng game gửi 8040 (500đ/tin nhắn). Trong trường hợp game đó không tương thích với ĐTDĐ của bạn, sẽ có danh sách khoảng 10 game khác tương tự để bạn chọn lựa.

HỖ TRỢ KỸ THUẬT: 08-2405828
ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

PHÁT TRIỂN **Telltale Games** PHÁT HÀNH **GameTap/Telltail Games** NGÀY PHÁT HÀNH **08/11/2007** THỂ LOẠI **Phiêu lưu** HỆ MÁY **PC** ESRB **Teen**

CHUYỆN MÙA GIÁNG SINH

Sau hàng loạt thành công được ghi nhận vào năm ngoái với seri Sam & Max: Season 1, hãng Telltale Games đã cho ra mắt tập một - Ice Station Sante chỉ ngay sau 6 tháng, mở đầu cho seri gồm 5 tập của phần 2.

Mở đầu game, Sam và Max đang buồn bã trong văn phòng. Tình hình đang rất căng thẳng, khi ngài cá vàng Spatula và những người dân trong thị trấn đã bị bọn robot Maimtron 9000 sai khiến. Thời điểm xảy ra đúng vào dịp Giáng Sinh, và cư dân thành phố đang bài trừ những món quà và quay ra tấn công ông già Noel đáng kính. Nhiệm vụ của bạn là phải ngăn chặn lũ robot và đưa mọi người về lại trạng thái bình thường để đón Giáng Sinh. Bên cạnh đó bạn còn phải giải quyết những mâu thuẫn nho nhỏ trong thị trấn trong quá trình làm nhiệm vụ. Telltale đã làm rất tốt khi kết hợp được cốt truyện thông qua việc di chuyển đi lại giữa 10 địa điểm khác nhau. Người chơi có cơ hội được đến Bắc Cực, thăm ngôi nhà ông già Santa Claus và những chú yêu tinh. Đồng thời, cả hai nhân vật đều có khả năng tương tác khá thoải mái với mọi thứ. Tuy nhiên đôi khi các nhân vật tương tác không liên quan đến nội dung của game.

Thêm một sự thay đổi nữa khi ở tập 1 – Ice Station Santa sẽ không chỉ là một game chỉ và trỏ thuần túy. Game có đan xen những sự kiện bắt buộc người chơi phải sử dụng đến chuột và bàn phím như những kĩ năng mặc định. Tuy nhiên nếu để ý, người chơi sẽ biết game thách thức thông qua ba cách và chúng không quá khó: Thứ nhất thách thức có giới hạn thời gian; đòi hỏi về tốc độ hành động ở cách hai và khả năng bắn của một xạ thủ cừ khôi ở cách ba. Bên cạnh các yếu tố nhanh, đòi hỏi về thời gian, độ chính xác, là kĩ năng sử dụng chuột và bàn phím thành thạo. Các câu đố trong Ice Station Santa còn là sự pha trộn giữa khả năng ghép đồ và hội thoại trong game. Tuy thế, không nhằm để đánh đố người chơi, game đã thiết lập chế độ gợi ý nhằm giảm áp lực trong quá trình phiêu lưu.

Thêm một điểm cần nhắc tới ở phần 2 này sự thay đổi về giao diện thích hợp hơn với người chơi. Thanh Menu được giấu phía trên màn hình cho đến khi bạn nhấn Esc. Bên cạnh đó các vật dụng mà bạn thu nhặt được đều được chứa gọn trong biểu tượng hình hộp nằm ở góc dưới bên trái màn hình. Tất cả điều này đã "dọn dẹp" rộng rãi cho màn hình của người chơi.

Một điều đã vốn quen thuộc đối với những ai đã chơi seri Sam và Max đó chính là hình ảnh của game. Đồ hoạ được thực hiện rất tốt, hoạt hình các nhân vật kết hợp với tính thông minh, dí dỏm. Các nhân vật đều mang những đặc trưng riêng, chuyển động hài hòa. Khung cảnh của game được chăm chút, với nhiều nơi, vật thể có thể tương tác với Sam và Max. Một điều đáng mừng là Sam giờ đây đã có khả năng chạy khi click đúp. Giống ở phần 1, nhà soạn nhạc Jared Emerson-Johnson đã giúp cho game có được những âm thanh phóng túng, tuyệt vời với những giai điệu, tiết tấu vui vẻ tạo cảm giác dễ chịu.

Nhân vật mới, những địa điểm mới, tình huống mới, lối chơi tự do đó là những gì mà Ice Station Santa mang lại cho người chơi. Game thực sự đem đến những giờ phút giải trí nhẹ nhàng.

NGỌC TÚ

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: PIII 800MHz; RAM 256MB; VGA 32MB (hỗ trợ 3D); Windows XP, Vista; 1 CD.

SEASON TWO
SAM&MAX
EPISODE ONE: ICE STATION SANTA

ĐƯỜNG ĐUA KỲ THÚ

Aquadelic GT (AGT) là giải đua thuyền nổi tiếng và có quy mô lớn diễn ra hằng năm. Địa điểm tổ chức giải rất đa dạng, từ những dòng sông êm ả ở Nga, cảng Hy Lạp cho đến vùng biển của những tên hải tặc Caribbian. Những vòng đua diễn ra khá khắc nghiệt nhưng cũng không kém phần vui nhộn.

Là một trong những tay đua tham gia giải đấu, nhiệm vụ chính của bạn là đánh bại các tay đua khác và giành chiến thắng. Phần thưởng bao gồm tiền mặt và số lượng người ủng hộ trên khắp thế giới. Sẽ không dễ dàng khi bạn phải đối mặt với ngư lôi, bom cóc (exploding frog), hàm cá mập... và một AI được xây dựng khá tốt. Cái hay khác nữa là game có hỗ trợ chơi LAN.

Một khi danh tiếng của bạn vang xa, bạn sẽ có thêm những nhà tài trợ mới và tiền lương ngày một cao hơn. Khởi đầu sự nghiệp với một chiếc thuyền hạng xoàng nhưng với số tiền kiếm được, bạn có thể sắm cho mình những phụ tùng nâng cấp hoặc cano tốc độ cao. Game còn cho phép bạn đầu tư vào bất động sản, một căn hộ cao cấp ở Nga hay một biệt thự nguy nga tại Caribbian ngập tràn ánh nắng. Giữa các vòng đua, bạn có thể du lịch đây đó kết hợp tìm kiếm các nhà tài trợ lớn hơn, giúp đỡ người dân, thưởng ngoạn cảnh đẹp bằng thủy phi cơ hoặc những du thuyền dành cho giới thượng lưu.

AGT có nội dung phong phú đi kèm hệ thống các sự kiện bên lề giúp bạn kiếm thêm tiền và danh vọng. Sau mỗi vòng, bạn được xem lại tiến trình đua của mình với những góc quay khác nhau nhằm rút kinh nghiệm cho lần tiếp. Đồ họa của AGT không quá xuất sắc nhưng các loại phương tiện trong game được trau chuốt khá kỹ lưỡng và hiệu ứng mặt nước rất tuyệt, thể hiện nét đẹp bao la, thanh bình của những vùng biển. Những đoạn video chuyển cảnh chất lượng khá cộng nhạc nền phù hợp sẽ làm bạn hài lòng.

Nhìn chung, AGT là một game thể thao giải trí mới mẻ và thân thiện, tuy nhiên hơi khó để "phá băng". Game cũng kèm theo một số "gia vị cảm giác mạnh" và sẽ thú vị hơn rất nhiều nếu bạn so tài điều khiển vô lăng của mình với người thân và bạn bè.

HOÀNG TUẤN

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: **P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 128MB support ShaderPixel 2.0; HDD 1GB; Windows XP, Vista; 1 CD.**

PHÁT TRIỂN **EA Redwood Shores** PHÁT HÀNH **EA Games** NGÀY PHÁT HÀNH **10/01/2008** THỂ LOẠI **Mô phỏng/giải đố** HỆ MÁY **PC** ESRB **Everyone**

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: **PIII 1GHz; RAM 256MB; VGA 32MB; HDD 68MB; Windows 2000, XP, Vista; 1 CD.**

The Sims Carnival SnapCity (TSCSC) là game mô phỏng xây dựng kết hợp với thể loại giải đố xếp hình. Game khá nhẹ, được thiết kế bằng hình vẽ hoạt hình vui tươi và đầy màu sắc, mang đến cho người chơi những phút thư giãn nhẹ nhàng. Thú vị nhất là game gợi nhớ về game xếp gạch nổi tiếng một thời trên hệ Super Nintendo.

Mỗi màn chơi là một mặt bằng trống với các ô vuông chia sẵn, người chơi bắt đầu quy hoạch, phân bổ các khu vực dân cư, công nghiệp... theo sở thích, sáng kiến riêng, bằng cách thả các khối đa giác màu vào vị trí tương ứng. Trong game có 3 khối màu: xanh lá biểu thị khu dân cư, xanh dương đại diện khu thương mại và màu vàng là khu công nghiệp. Tốt nhất, bạn nên sắp xếp khu dân cư xa khu công nghiệp để tránh ảnh hưởng xấu đến tâm trạng của người dân. Sau đó là công đoạn làm đường nối các khu vực trên với nhau.

TSCSC có giao diện điều khiển đơn giản và gần gũi ngay với cả trẻ em. Màu sắc trong game sử dụng thường là các tông màu tươi sáng và bắt mắt nên tạo cảm giác rất dễ chịu. Hệ thống hướng dẫn người mới rất tiện lợi, thông minh và tự động xuất hiện khi bạn bắt đầu cuộc chơi. Ở mỗi giai đoạn, game sẽ hiện lên các cửa sổ với các câu hướng dẫn để người chơi đáp ứng các yêu cầu cụ thể của game. Điểm hay là bên cạnh việc người chơi cần xây dựng thành phố sao cho thật gọn gàng và thu được nhiều tiền thì cũng phải luôn theo dõi để bảo vệ tài sản của mình, vì sẽ có rất nhiều tai họa rất "nhí nhảnh" như bọn trộm cướp rất "xinh" xuất hiện tại các khu dân cư, người ngoài hành tinh tấn công...

Bảng giao diện chính của game chỉ có 2 chức năng quan trọng là xây đường và hủy công trình. Các công trình sẽ tự động "mọc" lên và phát triển ở những nơi người chơi dùng hình khối để quy định chúng nên bạn chẳng cần phải quan tâm nhiều đến chúng, miễn bạn thả các hình khối đa giác vừa khít với nhau là được. Cách chơi đơn giản này xem ra rất thú vị đối với người chơi không thích sự phức tạp, nhất là các em nhỏ. Thanh năng lượng bên tay trái biểu hiện sự thành công khi bạn nhanh tay sắp xếp các khối đa giác, hãy cố gắng giữ thanh này luôn ở đỉnh điểm. Khi ấy bạn sẽ có được nhiều tiền thưởng hơn. Bản đồ bên tay phải cho phép bạn di chuyển nhanh đến khu vực cần thiết. Nếu bạn lỡ tay xây nhầm vị trí hoặc trong thành phố xuất hiện các bãi rác, đừng lo, công cụ hình chiếc búa sẽ giúp bạn dọn sạch hiện trường và xây dựng lại khu vực đó. Biểu tượng hình "?" cho phép người chơi nắm được nhu cầu, mức độ thỏa mãn của người dân trong từng căn nhà.

Người chơi có thể chọn chơi theo 2 cách: "Story Mode" sẽ cung cấp 25 màn với mức độ khó tăng dần, "Creativity Mode" cho phép bạn kiến tạo ra thành phố theo cách riêng. Ngoài ra, game còn 1 tính năng ẩn khá lý thú là ArtSets cho phép thay đổi hình ảnh hầu hết các công trình, đồ vật của game. Bạn có thể tìm thấy hướng dẫn chi tiết cách thay thế hình ảnh bằng ArtSets trong tập tin Readme. Nhưng tính năng này theo nhà phát triển khuyến cáo là chỉ dành cho những game thủ khá am tường về lĩnh vực "phá" game và quan trọng nhất là không được thay đổi tên các tập tin hình ảnh mà người chơi đã chỉnh sửa. Cái hay của ArtSets là khi thực hiện thành công, người chơi sẽ chơi game với một hình ảnh hoàn toàn mới lạ. Nhìn chung hình ảnh game vui nhộn, âm thanh rộn ràng và thay đổi liên tục với các giai điệu trẻ trung và sôi nổi.

TSCSC là game giải trí gia đình khá hay dành cho thiếu nhi. Game không bắt người chơi phải "động não" nhiều nên không gây cảm giác căng thẳng, khó chịu khi chơi.

BIM BIM

THÀNH PHỐ MUÔN MÀU

PHÁT TRIỂN **Bit-Blot** PHÁT HÀNH **Bit-Blot** NGÀY PHÁT HÀNH **17/01/2008** THỂ LOẠI **Phiêu lưu** HỆ MÁY **PC** ESRB **Teen**

ĐẠI DƯƠNG XANH

Bên cạnh những nhà phát triển lắm tiền, vẫn luôn có những nhà phát triển nhỏ có thể mang đến một viên ngọc chưa được khám phá. Đó chính là nhóm phát triển Bit Blot, và viên ngọc là Aquaria, một trò chơi có thể chứng minh game cũng là một nghệ thuật.

Aquaria kể về câu truyện của Naija, một sinh vật sống dưới nước đang tìm kiếm lại kí ức về gia đình. Cô bơi trong đại dương rộng lớn của xứ sở Aquaria, từ hang động tối tăm đổ nát cổ đại, đến thiên đường tuyệt đẹp dưới biển sâu. Aquaria có một sức mạnh cuộn chảy trong nó, Verse, con tim của biển cả. Bằng cách hát, Naija có thể biến đổi Verse và thay đổi nguồn nước xung quanh cô, thu nhận được những khả năng mới và thay đổi hình dạng. Xuyên suốt cuộc hành trình, người chơi sẽ gặp các nhân vật khác góp phần tăng tính hấp dẫn của câu truyện, vốn có nhiều nút thắt và những đoạn hội thoại được xây dựng khá tốt.

Bạn sẽ bơi qua thế giới dưới mặt nước rộng lớn với rất nhiều khu vực và cảnh vật tuyệt đẹp. Bạn sẽ tiếp xúc với nhiều loại sinh vật khác nhau và khám phá nhiều khu vực khác nhau của thế giới Aquaria. Đôi lúc, bạn sẽ nhận ra rằng có một khu vực nào đó bạn không thể đi qua. Khi ấy bạn chỉ cần tìm một kỹ năng hay một hình dạng mới nào đó để có thể đi tiếp và khám phá vùng nước mới. Đây là kết cấu mở của lối chơi tạo cảm giác thoải mái cho người chơi. Dù vậy, một vấn đề nhỏ là thỉnh thoảng bạn sẽ bị lạc đường, không biết phải làm gì tiếp theo.

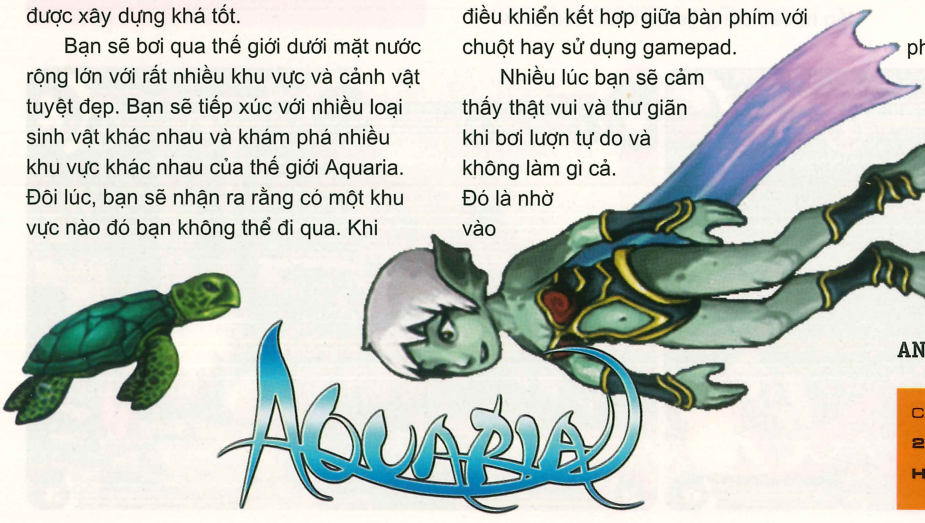
Di chuyển trong thế giới Aquaria đơn giản như việc nhấp chuột tại bất cứ điểm nào bạn muốn tới. Giữa nút chuột, Naija sẽ bơi, trong khi di chuyển con trỏ xung quanh màn hình thì Naija sẽ lượn tới đó. Trên thực tế, toàn bộ game đều được điều khiển bởi con chuột. Bạn sẽ dùng nút trái chuột để di chuyển, nút giữa chuột để nhìn xung quanh và nút phải chuột để sử dụng từng khả năng đặc biệt của Naija, hoặc giao tiếp với cây cối hay các sinh vật biển khác. Hệ thống điều khiển chỉ dùng chuột hoạt động rất tuyệtcảnh vật trong thế giới Aquaria cũng thật là vui nhộn. Trò chơi đồng thời cũng hỗ trợ cách điều khiển kết hợp giữa bàn phím với chuột hay sử dụng gamepad.

Nhiều lúc bạn sẽ cảm thấy thật vui và thư giãn khi bơi lượn tự do và không làm gì cả. Đó là nhờ vào màn chơi tuyệt vời cùng khung cảnh đại dương đẹp mắt. Hơn 200 bức vẽ bằng tay của Derek Yu, một trong hai người phát triển game, đã tạo nên vẻ đẹp này.

Nhân tố chủ đạo của Aquaria chính là hát. Mỗi loại thực vật bạn gặp sẽ có một màu nhất định. Hát đúng nốt nhạc gần chúng sẽ khiến chúng nhả ra đồ vật. Và bằng cách hát, bạn có thể biến đổi thành những hình dạng đó. Các hình dạng mới cho Naija khả năng tấn công, bơi qua vùng nước mạnh, tránh được nguy hiểm từ các loài cá dữ, lách qua những khe hẹp. Bạn cần chuyển đổi qua lại giữa các hình dạng khác nhau để có thể vượt qua thử thách của trò chơi, như là chiến đấu với quái vật, giải các câu đố, tìm ra những vùng đất mới và bí ẩn. Nếu không xét đến các game thể loại âm nhạc thì Aquaria là game phiêu lưu sử dụng âm nhạc trong lối chơi hay và sáng tạo nhất.

Không hề có các đoạn chuyển cảnh phải chờ đợi, Aquaria có khoảng 12 giờ chơi nhẹ nhàng để hoàn thành. Đó là nếu bạn không khám phá toàn bộ bí mật ẩn chứa bên trong thế giới Aquaria. Nếu muốn khám phá nhiều hơn, bạn hãy tự tạo bản mod riêng với những công cụ sẵn có mà game đã cung cấp để thỏa thích bơi lội trong đại dương Aquaria của riêng mình.

ANH TUẤN



CẤU HÌNH TỐI THIỂU: **P4 1,6GHz; RAM 256MB; VGA Trung/Cao cấp hỗ trợ OpenGL; HDD 200MB; Windows XP; 1 CD.**

PHÁT TRIỂN **SNK Playmore** PHÁT HÀNH **SNK Playmore** NGÀY PHÁT HÀNH **13/11/2007** THỂ LOẠI **Đối kháng** HỆ MÁY **PS2** ESRB **Teen**

VUA QUYỀN THUẬT

Ghi dấu ấn lần đầu tiên trong lịch sử game đối kháng vào năm 1994, cho đến nay dù trải qua không dưới mười phiên bản và không ít lần thay da đổi thịt bằng các bản 3D hóa, thương hiệu The King of Fighters (KOF) tưởng chừng đang bên kia sườn dốc sau đỉnh cao The King of Fighters '98 nhưng sự thành công bất ngờ của KOF XI trên nền đồ họa 2D cổ điển đã trở thành điểm sáng hiếm hoi cho cả dòng game gần một thập kỷ qua.

Những điểm mạnh mà người chơi KOF có thể cảm nhận được ở phiên bản mới chính là tốc độ hành động nhanh, lượng nhân vật đồ sộ nhưng vẫn bảo đảm được sự cân bằng và cách chơi có chiều sâu hơn hẳn những phiên bản gần đây. Ngoài tiêu chuẩn "một chọi một" như hầu hết game đối kháng thông thường, KOF XI tiếp tục khai thác cách chơi theo tổ đội mà mình đã khai phá. Người chơi sẽ điều khiển một nhóm nhân vật để vượt qua các vòng đấu cũng như thử thách thay vì chỉ đơn thương độc mã.

Tái chế từ Tactical Shift của KOF 2003, KOF XI cho ra đời hệ thống mới mang tên "Quick shift", cho phép bạn có thể gọi thêm một thành viên trong đội vào trận ngay khi đang thực hiện bất kỳ đòn liên hoàn nào, nhằm giúp nhân vật chính thoát khỏi một đòn chí mạng trong tíc tắc. Mặt khác, cũng bằng hệ thống này, bạn có thể thi triển nhiều chiêu thức uy lực hơn nếu nhuần nhuyễn giữa các thành viên trong nhóm.

Có gần 50 nhân vật khác nhau để bạn tự do lựa chọn. Hầu hết đều là những gương mặt quen thuộc từ các bản game trước như Ash Crimson nhóm trưởng của New Hero Team, vô địch thế giới gốc Hàn môn võ Đài Quyền Đạo - Kim Kaphwan... Ngoài ra, để thêm phần xôm tụ, trò chơi còn có những cao thủ đến từ các dòng game khác của SNK như Hotaru Futaba (Garou: Mark of the Wolves), Mr Big (Art of Fighting). Ở thời điểm ban đầu, bạn chỉ có thể lựa chọn 33 nhân vật chính được chia thành 11 nhóm. Từ đây bạn sẽ mở khóa thêm 14 nhân vật khác bằng cách hoàn thành phần chơi đơn hoặc chấp nhận các thử thách khó khăn như hạ gục đối phương chỉ bằng một thế võ.

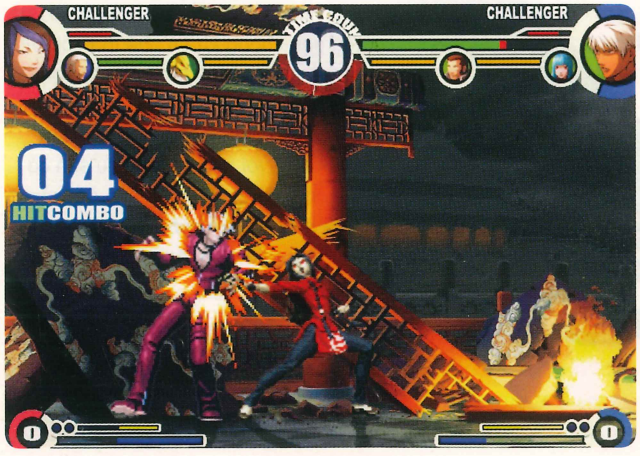
Như đã đề cập, do chỉ sử dụng kĩ thuật 2D nên cử động của nhân vật trong KOF XI không mềm mại hay tinh xảo cao bằng các game đối kháng 3D cao cấp như Virtua Fighter 5, Dead or Alive 4. Tuy nhiên, nếu không quá cầu kỳ và là fan trung thành của dòng game này thì đây không phải là vấn đề quá lớn. Bù lại hiệu ứng lồng tiếng cho các nhân vật rất đa dạng với nhiều sắc thái và bảo đảm đặc trưng khi phần này được giữ lại từ phiên bản tiếng Nhật và phụ đề bằng tiếng Anh.

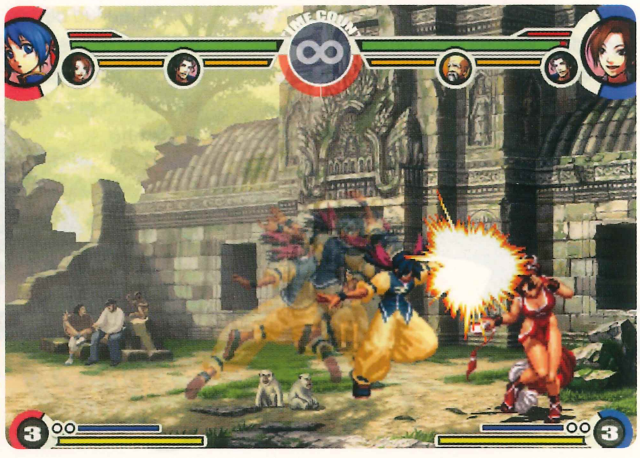
Mặc dù không giành được bất cứ giải thưởng quan trọng nào trong năm qua nhưng với chất lượng khá tốt, KOF XI cho phép các fan đặt niềm tin vào những sản phẩm kế tiếp của thương hiệu lâu năm này.

NGỌC TÂN

ƯU: **Số lượng nhân vật đồ sộ nhưng đồng đều; nhịp chơi nhanh và có chiều sâu.**

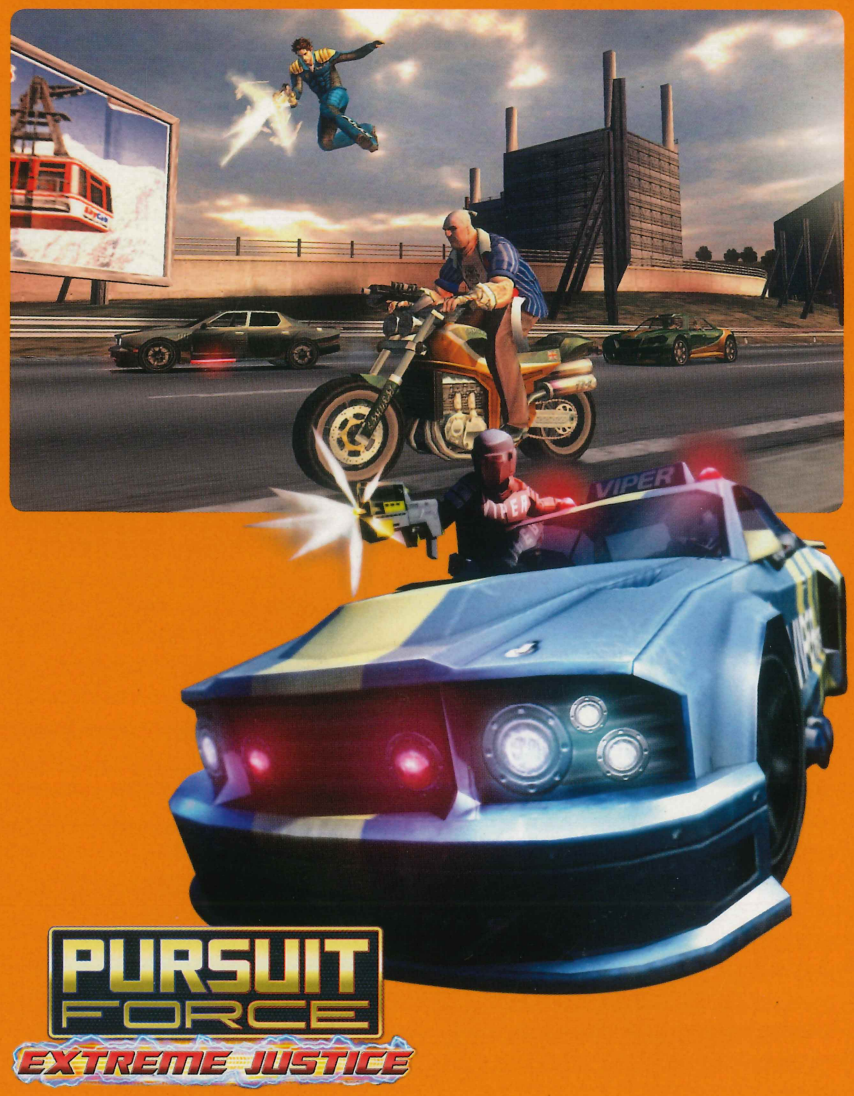
KHUYẾT: **Đồ họa lỗi thời.**





PHÁT TRIỂN **Bigbig Studio** PHÁT HÀNH **SCEE** NGÀY PHÁT HÀNH **17/12/2007** THỂ LOẠI **Hành động** HỆ MÁY **PSP** ESRB **Teen**

CÔNG LÝ TỐI THƯỢNG



Sau khi dẹp loạn năm băng cướp khét tiếng của thành phố Capital, đội trưởng Commander của lực lượng đặc nhiệm Pursuit Force quyết định kết hôn cùng cô bạn đồng nghiệp rất ăn ý của anh là Sarah. Ngay trong ngày cưới, tai họa bất ngờ ập đến với anh khi tên Billy Wilde, tên cầm đầu băng cướp Convicts năm nào, bất ngờ vượt ngục cùng với đồng bọn để đến phá hoại. Trước tình thế cấp bách trên, đôi uyên ương buộc phải hoãn lại ngày trọng đại để phối hợp cùng đồng đội truy bắt băng cướp nguy hiểm trên.

Dựa trên thành công của Pursuit Force cách đây hai năm, Extreme Justice (EJ) tiếp tục nhấn mạnh đến những pha rượt đuổi tốc độ và cho phép người chơi thỏa sức tương tác với rất nhiều phương tiện giao thông khác nhau như môtô, canô, ô tô, trực thăng... Ngoài ra, bạn còn có thể tự do chuyển đổi các phương tiện giao thông mình điều khiển với bất kỳ phương tiện nào lưu thông trên đường bằng cách áp sát mục tiêu kết hợp với phím bấm để thực hiện những cú nhảy "hijack" đẹp mắt không kém gì các cát-ca-đơ chuyên nghiệp vẫn thường thấy trên phim.

Bên cạnh những pha tranh chấp quyết liệt trên các phương tiện giao thông, EJ tiếp tục khai thác những cuộc chạm trán trên bộ. Có chút khác biệt ở phiên bản mới là hệ thống nhắm mục tiêu tự động khi đấu súng đã bị lược bỏ. Điều này đồng nghĩa người chơi phải "tự lực cánh sinh" nhiều hơn. Mặt khác, thay vì chỉ cần áp sát đối phương để nhân vật chính tự do thực hiện những thế võ cận chiến như trước đây, bạn phải nhanh tay thao tác các phím bấm xuất hiện trên màn hình như loạt game God of War, Shenmue. Những thay đổi này của EJ buộc người chơi động tay động chân nhiều hơn so với trước đây.

Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, bạn không còn bắt gặp các túi cứu thương nằm rải rác trên đường đi. Bù lại, mỗi khi hạ được đối phương, một biểu kế hình tròn (Fatality) sẽ ghi nhận thanh năng lượng. Nếu thực hiện càng nhiều chiêu "headshot" hoặc hạ gục cùng lúc nhiều đối phương, thanh này sẽ đầy càng nhanh. Và bạn có thể dùng năng lượng này để hồi phục vết thương cũng như sửa chữa lại xe cộ. Tùy vào năng lực hoàn nhiệm vụ bạn sẽ tích lũy được điểm thưởng để nâng cấp những kĩ năng quý giá như nạp đạn nhanh, cận chiến tốt, nhảy xa... tại Laboratory. Việc nâng cấp này sẽ giúp bạn thuận lợi hơn trong những nhiệm vụ phức tạp về sau.

Phần chơi mạng cũng trở lại với EJ qua bốn mục chơi chính là Rampage, Cops 'n' Robbers, Ram Jam và Survivor có khả năng hỗ trợ tối đa bốn người chơi trong cùng thời điểm. Đáng tiếc là các mục chơi hấp dẫn này chỉ dừng lại ở kết nối "ad-hoc" mà không tiến hẳn lên trực tuyến như nhiều fan đã kỳ vọng.

Hình ảnh của EJ có nhiều cải thiện so với phiên bản đầu, mà rõ nét nhất là các hiệu ứng ánh sáng, cháy nổ được thực hiện sinh động và trơn tru hơn. Phần nhạc thể hiện rất đạt nhưng ít cho các fan trải nghiệm mới do sử dụng phần lớn từ bản chơi gốc. EJ kế thừa tinh thần của Pursuit Force cách đây hai năm khá tốt nhưng nếu tìm kiếm một sự thay đổi toàn diện hơn thì EJ chỉ có thể xem là bản mở rộng.

BẢO CHÂU

UU: **Hình ảnh cải thiện; cách chơi linh hoạt, nhịp điệu nhanh.**

KHUYẾT: **Chưa hỗ trợ chơi trực tuyến; chưa có những cải tiến sáng giá.**

PHÁT TRIỂN **Sony Studio Liverpool** PHÁT HÀNH **SCE** NGÀY PHÁT HÀNH **12/12/2007** THỂ LOẠI **Đua phi thuyền** HỆ MÁY **PSP** ESRB **Everyone**

Kể từ sau phiên bản Wipeout 3 (Wip3out) dành cho hệ PlayStation, xêri game lái phi thuyền nổi tiếng của hãng Psygonis chính thức là thương hiệu độc quyền của Sony. Cứ vài năm, game thủ lại có dịp thưởng thức một phiên bản mới của dòng game này. 2007 cũng là năm thứ hai Wipeout chọn nơi đổ bộ là PSP bằng Wipeout Pulse (WP).

Như hầu hết các tựa game lấy đề tài tốc độ trên thị trường hiện nay, nhiệm vụ chính của bạn trong WP là điều khiển phi thuyền và trở thành người đầu tiên cán đích. Tuy nhiên, bạn sẽ cần một lượng thời gian "tương đối" để có thể vận hành các phi thuyền một cách nhuần nhuyễn, những chiếc phi thuyền này có kết cấu nhẹ và rất chông chênh, lại luôn vận hành với vận tốc từ vài trăm đến vài ngàn km/h. Mặt khác, địa hình các vòng đua rất hẹp với nhiều khúc cua gấp, chỉ cần mất tập trung là bạn có thể va vào các rào chắn hai bên đường hay tệ hơn là bị loại khỏi cuộc chơi do phi thuyền "bốc hỏa".

Phần lớn các thể thức đua trong WP khá quen thuộc với phần lớn game thủ mê tốc độ. Điển hình như với Time Trial, bạn phải hoàn thành vòng đua sớm nhất có thể trong thời gian quy định, còn Eliminator loại dần vận động viên xếp cuối bảng sau mỗi vòng đua cho đến người cuối cùng. Zone - kiểu đua quen thuộc trong Wipeout Pure – đòi hỏi bạn phải hoàn thành càng nhiều vòng đua càng tốt trong khi tốc độ phi thuyền không ngừng gia tăng và chỉ kết thúc sau khi phi thuyền không còn vận hành được nữa (do hệ quả của những pha va chạm).

Ngoài những pha tranh chấp tốc độ "chớp nhoáng", điểm hấp dẫn chung của toàn xêri Wipeout chính là những món đồ trợ giúp nằm rải rác trên đường đua mà bạn có thể "độ" cho phi thuyền của mình để tạo lợi thế. Danh sách những món đồ này khá phong phú như mìn sát thương, súng máy, sóng điện từ, turbo tăng tốc... Cần lưu ý là những trang bị này chỉ có hiệu quả trong một thời gian ngắn, ngoài ra các đối thủ máy "ăn miếng trả miếng" cũng rất "rát", vì vậy bạn cần tranh thủ khai thác tối đa những trang bị này khi có cơ hội.

Tính năng chơi mạng cũng trở lại trong WP, tuy nhiên thay vì bó hẹp ở phạm vi offline trước đây, trò chơi còn được bổ sung chức năng chơi trực tuyến. Bên cạnh đó, bạn có thể tải về các vòng đua cũng như cập nhật các phi thuyền mới mà nhà sản xuất cung cấp. Điểm hấp dẫn khác của WP là thay vì thi đấu rập khuôn theo những thiết lập mặc định, bạn có thể sử dụng chức năng "Race Box" để tạo giải đấu riêng như bản đồ đua, nhạc nền... để thách thức các tay đua khác trên mạng.

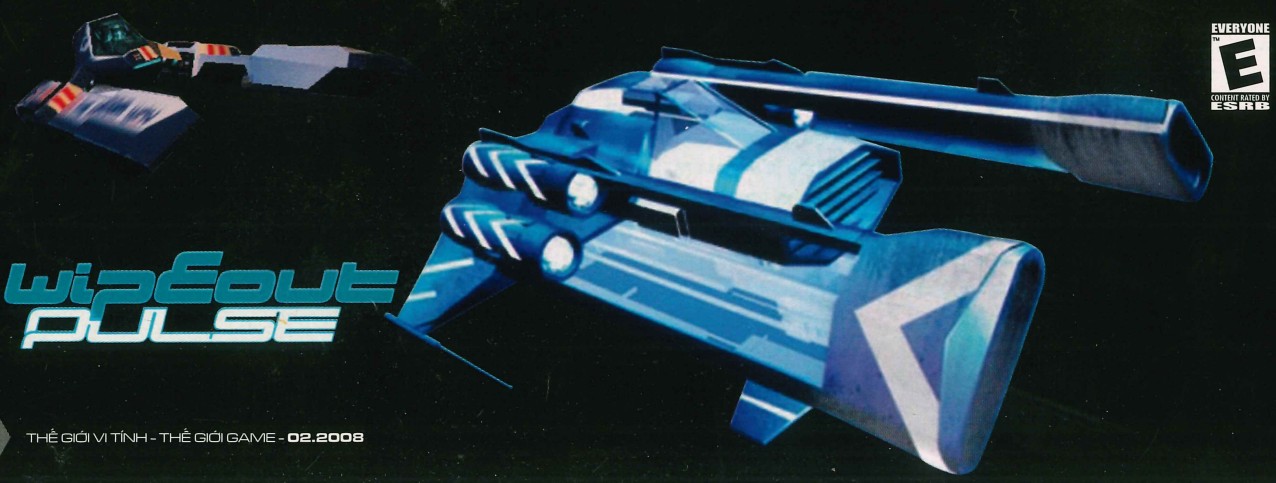
> ƯU: **Hỗ trợ mạng tốt; Trí thông minh của máy khá; nhiều nội dung phụ có thể tải về; chức năng chụp ảnh độc đáo.**
> KHUYẾT: **Các vòng đua còn lặp nhiều.**

So với phiên bản cách đây hai năm, WP đã tiến bộ rất nhiều về mặt đồ họa. Đặc biệt là những vết răng cưa mất thẩm mĩ năm nào đã được giải quyết khá triệt để. Các vụ nổ cũng được thực hiện ấn tượng hơn và đặc biệt là hiện tượng rớt khung hình cũng hiếm xảy ra. Nhạc nền minh họa khá sinh động và hòa nhịp với cách chơi của game. Ngoài ra, để lưu lại những khoảnh khắc đáng nhớ, WP còn bổ sung chức năng Photo Mode, cho phép bạn trổ tài phó nháy từ nhiều góc độ quan sát khác nhau trên đường đua thông qua một camera có độ tùy biến cao.

Sau Wipeout Pure, giờ đây với Wipeout Pulse – SCE Studio Liverpool muốn tiếp tục khẳng định họ vẫn chưa có đối thủ xứng tầm trong thể loại đua phi thuyền trên console lẫn handheld.

HẢI TIỀN

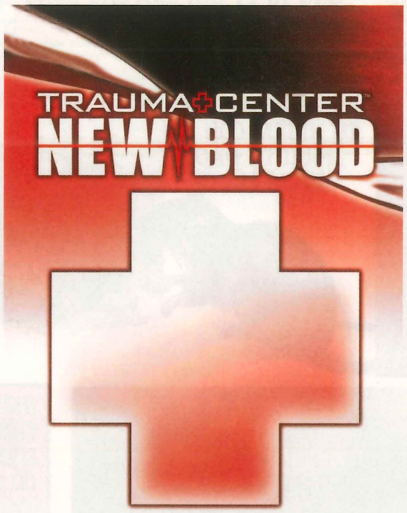
ĐƯỜNG ĐUA LIÊN HÀNH TINH



PHÁT TRIỂN **Atlus** PHÁT HÀNH **Atlus** NGÀY PHÁT HÀNH **20/11/2007** THỂ LOẠI **Mô phỏng** HỆ MÁY **Wii** ESRB **Teen**

BÁC SỸ PHẪU THUẬT

Không chỉ nổi danh với những game nhập vai kinh điển như Persona, Megami Tensei, Atlus - một trong những nhà phát hành game có tiếng của xứ sở mặt trời mọc - cũng tạo được dấu ấn riêng trong thể loại mô phỏng khi hai phiên bản đầu tiên về đề tài bác sĩ phẫu thuật Trauma Under the Knife và Second Opinion của xêri Trauma Center được đánh giá rất cao. Vì vậy, việc ra mắt phiên bản thứ ba New Blood nhận được rất nhiều sự đồng thuận.



Người chơi được vào vai hai chuyên gia phẫu thuật nổi tiếng Valerie Blaylock và Markus Vaughn, được sở hữu sức mạnh siêu nhiên "Healing Touch". Họ cùng làm việc trong một bệnh viện ở vùng xa xôi hẻo lánh nhất nước Mỹ là bang Alaska lạnh giá. Điểm hấp dẫn nhất của New Blood nói riêng và toàn xêri Trauma Center nói chung chính là việc bạn tiếp cận với những công việc thường nhật của bác sỹ qua các trò chơi nhỏ đòi hỏi sự khéo léo và chính xác rất cao như mổ xẻ, kiểm tra nội tạng, phát hiện và loại bỏ khối u, gỡ đạn hay mảnh kính vỡ khỏi phần mềm, khâu liền vết thương... Tất cả đều được thực hiện hoàn toàn bằng bộ dụng cụ đa năng Wii Remote và Nunchuck.

Ngoài việc cứu chữa các chấn thương thông thường, cả hai chuyên gia Valerie Blaylock và Markus Vaughn còn phải tiếp nhận những ca mổ khó do một loại virus có tên Stigma gây ra. Loại virus này có thể chạy khắp nơi trong cơ thể người bệnh và xé rách các cơ quan nội tạng của họ, sau đó ẩn mình trong những mô và phát triển thành những khối u, đòi hỏi bạn phải tập trung và kiên nhẫn mới có thể loại bỏ.

Để tăng thêm áp lực, game đặt thêm giới hạn thời gian (ngày càng rút ngắn) và bạn buộc phải thực hiện nhiều ca phức tạp cùng lúc ở những màn chơi sau. Thiếu bình tĩnh và phạm quá nhiều sai lầm, bạn có thể trả giá bằng mạng sống của bệnh nhân và bị treo bằng vĩnh viễn. Một nguyên nhân khác ảnh hưởng đến độ khó của game chính là những lời giải thích trong quá trình phẫu thuật khá tối nghĩa và bạn phải tự xoay xở nên tốn không ít thời gian. Chính vì vậy, nếu kiếm được đồng nghiệp ngoài đời thật, bạn có thể nhờ họ hỗ trợ và chia sẻ kinh nghiệm qua mục chơi co-op.

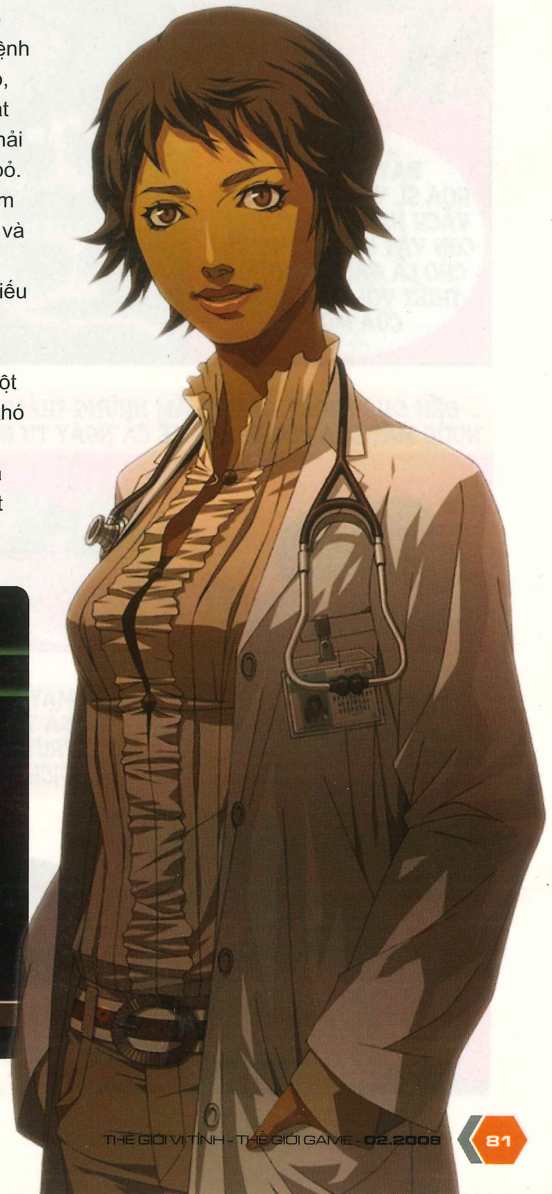
Nhờ bố trí màu sắc hợp lý với độ chi tiết cao nên New Blood tiếp tục tạo được ấn tượng tốt về mặt đồ họa. Ngoài ra, việc hỗ trợ màn hình rộng với độ phân giải 480p giúp phiên bản mới sắc nét hơn hẳn Second Opinion hồi năm ngoái. Diễn xuất lồng tiếng và nhạc nền khá sinh động và đa dạng. Tuy nhiên, âm mô phỏng trong game lặp lại tương đối nhiều.

Nếu muốn thử sức với "bàn tay vàng" của mình đồng thời học hỏi thêm thuật ngữ chuyên môn ngành y bằng những minh họa sống động, New Blood là ứng viên rất sáng giá để bạn "chơi mà học".

VỸ ĐIỆP

ƯU: **Cách chơi đa dạng; hỗ trợ phần chơi co-op hấp dẫn.**

KHUYẾT: **Thông tin giải thích còn tối nghĩa.**



LỘC XUÂN

Truyện tranh lịch sử Khoa học Ảo tưởng

CHUỘT CHÍT CHUỘT CLICK

Tranh và lời: NOP & GU-GÔ

CUỐI NĂM, DỌN DẸP HANG ĐỂ ĂN TẾT, TÌNH CỜ CHÍT PHÁT HIỆN GIA PHẢ HỌ NHÀ CHUỘT.

CHÍT CHÍT

ÔNG TỔ TỶ ĐỜI CỦA CHÚ SỐNG TRONG THỜI NGUYÊN THỦY...

HỪM! CÁC NGƯỜI Ở TRONG HANG ĐÁ TỰ NHIÊN, CÒN TA PHẢI TỰ ĐÀO HANG MÀ Ở!

... LẠI CÒN BÀY ĐẶT LÀM HỌA SĨ, VẼ BẬY BẠ LÊN VÁCH HANG ĐÁ NHỮNG CON VẬT MÀ CÁC NGƯỜI CHO LÀ GẦN GŨI THÂN THIẾT VỚI CUỘC SỐNG CỦA MÌNH...

CHÍT CHÍT

THẾ TẠI SAO KHÔNG THẤY CÁC NGƯỜI VẼ DÒNG HỌ CHUỘT NHÀ TA? XEM THƯỜNG TA À?! TA KHÔNG TỒN TẠI SAO? ĐƯỢC, HÃY ĐỢI ĐẤY!

NHƯ MUỐN THỰC HIỆN LỜI NGUYỀN CỦA TỔ TIÊN, HÀNG TỶ THẾ HỆ LOÀI CHUỘT KẾ TIẾP LIÊN TỤC CHỐNG PHÁ CON NGƯỜI MỘT CÁCH CÓ HỆ THỐNG, TỪ PHÁ HOẠI MÙA MÀNG...

... ĐẾN ĐỤC KHOÉT, GẶM NHẤM NHỮNG THÀNH QUẢ LAO ĐỘNG MỒ HÔI NƯỚC MẮT CỦA CON NGƯỜI, KỂ CẢ NGÀY TU NGÀY TẾT CŨNG KHÔNG THA!

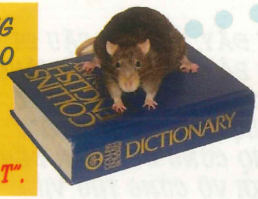
SAO CÁC ÔNG, CÁC BÀ MÌNH LẠI QUẬY CON NGƯỜI QUÁ VẬY ? VÀ ĐÒN TẤN CÔNG CHÍ MẠNG NHẤT LÀ ĐÃ GÂY RA TRẬN ĐẠI DỊCH HẠCH KINH HOÀNG...

... DIỄN RA Ở THẾ KỶ 19, LAN RỘNG TOÀN CẦU, CƯỚP ĐI SINH MẠNG HÀNG TRIỆU TRIỆU CON NGƯỜI...

MAY MÀ CÓ NHÀ BÁC HỌC YERSIN, ĐÃ TÌM RA CÁCH CHẶN SỰ LÂY TRUYỀN CỦA TRỰC KHUẨN GÂY RA DỊCH HẠCH, CỨU CẢ LOÀI NGƯỜI!

VÀ CŨNG MAY NHỜ CÓ NHỮNG CHIẾN BINH CẢM TỬ "CHUỘT BẠCH" TRONG CÁC PHÒNG THÍ NGHIỆM CỦA NGÀI YERSIN, SẴN SÀNG HY SINH CHO KHOA HỌC MÀ NHÂN LOẠI ĐÃ NHÌN LOÀI CHUỘT VỚI CÁI NHÌN RỘNG LƯỢNG HƠN, ÍT THÀNH KIẾN HƠN, THẬM CHÍ Ở VÀI NƠI TRÊN THẾ GIỚI NGƯỜI TA CÒN XEM MỘT SỐ LOÀI CHUỘT MI-NI LÀ VẬT CƯNG ĐỂ NUÔI TRONG NHÀ!

CHUỘT BẠCH XỨNG ĐÁNG NHẬN HUÂN CHƯƠNG CAO QUÍ NHẤT CỦA HỌ NHÀ CHUỘT, HUÂN CHƯƠNG: "VÌ TÌNH HỮU NGHỊ CỦA LOÀI NGƯỜI - LOÀI CHUỘT".



NHƯNG CÓ PHẢI SAU TẤT CẢ NHỮNG GÌ MÀ LOÀI CHUỘT GÂY RA, NGƯỜI TA ĐÃ NHÌN THẤY TẦM QUAN TRỌNG CỦA HỌ NHÀ "TÍ", NÊN ĐÃ XẾP "TÍ" ,TUY LÀ LOÀI NHỎ BÉ NHẤT, LẠI ĐỨNG ĐẦU DANH SÁCH 12 CON GIÁP ?!

TRĂN TRỞ, CHUỘT CHÍT TÌM CHUỘT CLICK VÀ BẠN BÈ ĐỂ TÂM SỰ.

CHÍT...! HÌNH NHƯ NGƯỜI TA VẪN CÒN THÀNH KIẾN VỚI HỌ " TÍ" NHÀ MÌNH?

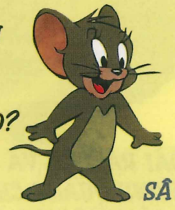
CLICK CLICK, CẬU NHẦM RỒI! CON NGƯỜI RẤT YÊU THƯƠNG TA. NẾU KHÔNG, SAO NGƯỜI TA DỰNG TƯỢNG ĐÀI VỚI TƯỢNG MỘT NGƯỜI ĐÀN ÔNG THÀNH ĐẠT, HÀNH DIỆN DẮT TAY MỘT CON CHUỘT HƯỚNG ĐẾN VINH QUANG!

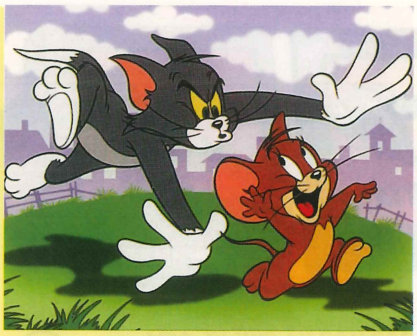
NGƯỜI ĐÀN ÔNG ĐÓ CHÍNH LÀ THIÊN TÀI WALT DISNEY, CÒN CHÚ CHUỘT ĐÓ CHÍNH LÀ SIÊU SAO PHIM HOẠT HÌNH "CHUỘT MICKEY".

LÚC HÀN VI, CHÀNG THANH NIÊN NGHÈO ĐÓI WALT DISNEY LUÔN BỊ NHỮNG CON CHUỘT GẶM CÁC ĐẦU NGÓN CHÂN KHI ĐANG NGỦ. VÀ XƠI CẢ NHỮNG MẨU BÁNH MÌ VỤN CHÀNG ĐỂ DÀNH CHO NGÀY HÔM SAU... VỀ SAU, WALT DISNEY ĐÃ "TRẢ THÙ" BẰNG CÁCH BIẾN NHỮNG CHÚ " CHUỘT KẺ THÙ " THÀNH CHUỘT "MICKEY", NHÂN VẬT SAU ĐÓ ĐÃ ĐEM ĐẾN CHO ÔNG THẬT NHIỀU TIỀN TÀI, DANH VỌNG!

NGOÀI RA, NẾU KHÔNG THÔNG CẢM MỘT CÁCH SÂU SẮC VỚI LOÀI CHUỘT, NGƯỜI TA ĐÃ KHÔNG TẠO RA ĐƯỢC MỘT NHÂN VẬT ANH HÙNG NHƯ "JERRY", CHÚ CHUỘT MƯU TRÍ LUÔN CHIẾN THẮNG CON MÈO "TOM" KHỜ KHẠO!

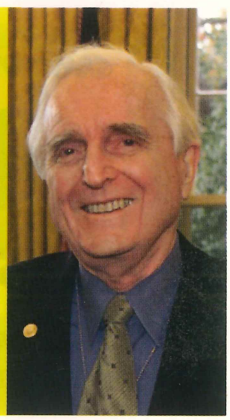
ĐÓ CHẲNG PHẢI LÀ KHÁT VỌNG MUÔN ĐỜI CỦA LOÀI CHUỘT SAO?

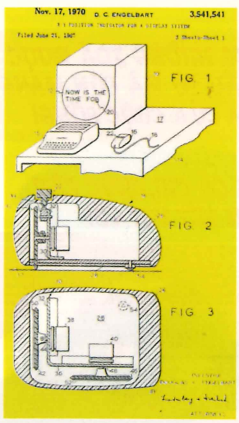




"TOM & JERRY" LÀ MÓN QUÀ TINH THẦN SÂU SẮC NHẤT CON NGƯỜI TẶNG CON CHUỘT!

NHƯNG CHẮC KHÔNG CÓ AI TRÌU MẾN VỚI LOÀI CHUỘT NHƯ GIÁO SƯ DOUGLAS ENGELBART KHI NGÀI ĐÃ ĐẶT TÊN CHO THIẾT BỊ VI TÍNH CỦA MÌNH LÀ..."CON CHUỘT"!





PHÁT MINH THẦN KỲ NÀY ĐÃ GẮN CHẶT "CON CHUỘT" VỚI ĐỜI SỐNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN CỦA LOÀI NGƯỜI!

CÁM ƠN CẬU ĐÃ GIẢI TỎA TÂM LÝ CHO TỚ!

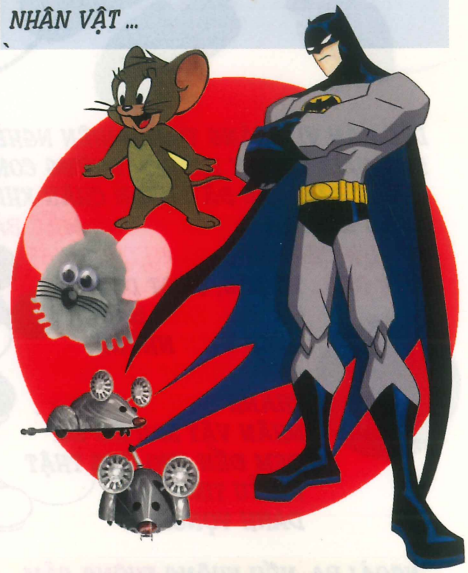
À, TỚ QUÊN MỘT CHUYỆN QUAN TRỌNG!

CẬU LÊN ĐÂY, TỚ DẪN CẬU ĐI THĂM NHỮNG BÀ CON XA VỚI CHÚNG TA NHƯ BÁC DƠI GIANG HỒ", HAY ÔNG CHUỘT TÚI "KHỔNG LỒ"... RỒI MỜI HỌ CÙNG DU XUÂN ĐẾN MỘT NƠI VÔ CÙNG THÚ VỊ!

NƠI NÀO VẬY CẬU?

NẾU TRÚNG TUYỂN, TỪ BÀN TAY "PHÙ THỦY CỦA CÁC NHÀ THIẾT KẾ GAME CẬU SẼ ĐƯỢC HOÁ PHÉP THÀNH MUÔN VÀN NHÂN VẬT ...

NẾU CẬU LÀ THÀNH VIÊN KHÔNG THỂ THIẾU ĐƯỢC CỦA 12 CON GIÁP THÌ TỚ LÀ THÀNH VIÊN KHÔNG THỂ THIẾU ĐƯỢC CỦA MỘT NGÀNH CÔNG NGHỆ GIẢI TRÍ ĐANG THU HÚT TRIỆU TRIỆU KHÁCH HÀNG TRÊN HÀNH TINH NÀY! TỚ SẼ DẪN CẬU ĐẾN



CẬU SẼ CÓ MỘT CUỘC SỐNG ONLINE ĐẦY BẤT NGỜ VÀ THÚ VỊ, ĐEM LẠI NHỮNG GIỜ PHÚT THƯ GIÃN TUYỆT VỜI CHO TRIỆU TRIỆU NGƯỜI...

NGOÀI RA, CẬU VÀ TỚ CÒN GIÚP ĐEM LẠI VINH QUANG CHO MỘT SỐ NGƯỜI TẠI CÁC CUỘC THI CHƠI GAME...

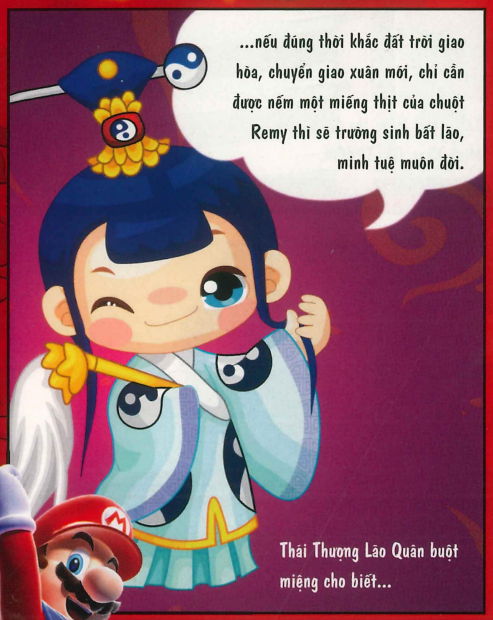
CHÍT CHÍT

CẢM ƠN ,CẬU KHÔNG NHỮNG XOÁ ĐƯỢC MẶC CẢM TRONG ĐẦU TỚ MÀ CÒN MANG LẠI CHO TỚ Ý NGHĨA CỦA CUỘC SỐNG!

KHÔNG CÓ CHI, CHÚC CẬU ĂN TẾT VUI VẺ!

CLICK CLICK
HẾT

Huyên náo... đêm giao thừa

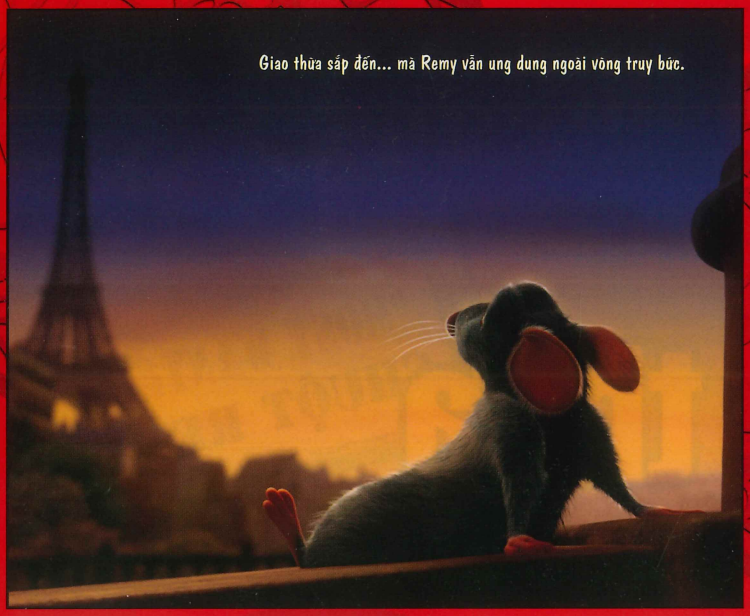


Trên trời các cao thủ của Thế Giới Hoàn Mỹ cưỡi đại bàng, phượng hoàng bay rợp trời. Dưới đất, các game thủ Thiên Long Bát Bộ, Cửu Long Tranh Bá, Cabal Online điều tra từng mét đất. Các phòng nhảy SuperDance Online, Audition bị khám xét kỹ càng. Phòng trà Jam Online, khu đua xe Krazy Kart, khu luyện đặt bom Boom Online cũng được các hãng game kiểm soát rào riết. Học sinh và sinh viên trong các khu vực trường học và học viện RAN Online cũng rào riết tìm bắt chuột Remy. Thiên la địa võng phủ đầy các cao thủ MMORPG đến 1 con muỗi cũng khó lòng lọt qua. Ấy vậy mà chưa ai tìm được Remy.

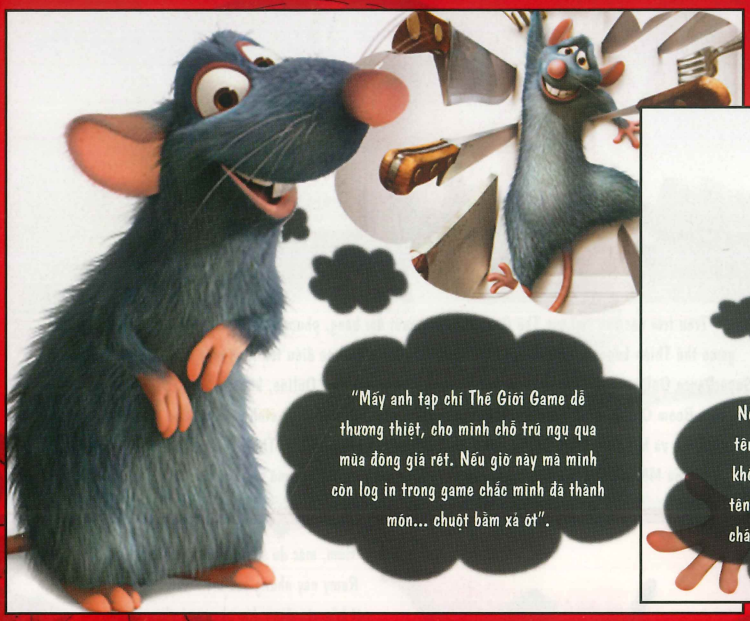
Được tin hấp dẫn, ngài Lyndon ở xứ Granado Espada cũng cử ngay một đội sát thủ chuyên nghiệp đi tìm bắt Remy. Nintendo cử ngay Mario tuần tra toàn bộ hệ thống... cống rãnh trên toàn cầu. Còn Sony cử ngay "rắn" Solid Snake tìm diệt chuột đầu bếp. Microsoft không chậm chân, đã cử ngay Master Chief lên đường săn... tí.

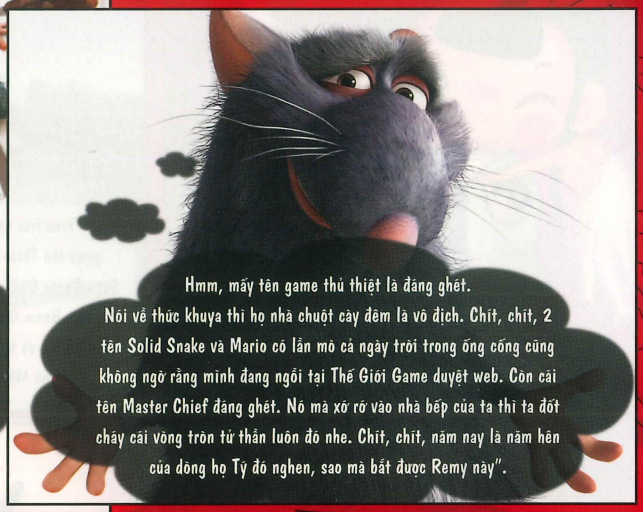
"Hừm, hắn dám cả gan cuỗm mất 2 cái nón Cái Bang, 10 cặp nhẫn Vô Danh và 45 con ngựa Phiên Vũ của đợt bán đấu giá chào xuân. Ta mà bắt được sẽ cho hắn nếm đủ hình phạt của thập đại môn phái xong... mới thịt".

"Hừm, mặc dù sếp bự kêu ta dư sức hạ gục tên Remy này nhưng sao mà ...rrrrung quá. Nghe nói hắn vừa đánh dao phay với những chiêu sát thủ vừa dùng chảo tấn công hệ Hỏa. Phải cẩn thận mới được."


Giao thừa sắp đến... mà Remy vẫn ung dung ngoài vòng truy bức.

ITAXA House
Tại... Việt Nam, lầu 4, tòa nhà ITAXA số 126 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TPHCM.


"Mấy anh tạp chí Thế Giới Game dễ thương thiệt, cho mình chỗ trú ngụ qua mùa đông giá rét. Nếu giờ này mà mình còn log in trong game chắc mình đã thành món... chuột bầm xá ôt".

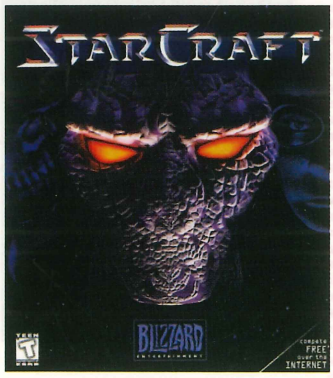

Hmm, mấy tên game thủ thiệt là đáng ghét. Nói về thức khuya thì họ nhà chuột cày đêm là vô địch. Chít, chít, 2 tên Solid Snake và Mario cô lần mò cả ngày trời trong ống cống cũng không ngờ rằng mình đang ngồi tại Thế Giới Game duyệt web. Còn cái tên Master Chief đáng ghét. Nó mà xớ rớ vào nhà bếp của ta thì ta đốt cháy cái vòng tròn tử thần luôn đó nhe. Chít, chít, năm nay là năm hên của dòng họ Tý đó nghen, sao mà bắt được Remy này".

Năm hết Tết đến, chúc các bạn trẻ sang năm mới học giỏi, chơi hay, đẻ ra điểm 10 nhiều như chuột. Khỏi cần nhìn đâu cho xa, cứ lấy Remy tui làm gương đây nè. Tui chỉ là 1 con chuột cống hôi rình nhưng nay đã trở thành 1 đầu bếp tiếng tăm tại Pháp. Các bạn nhớ nhé, muốn chơi game bền thì phải học hành chăm chỉ và ăn, ngủ đúng giờ giấc. Thui tui ra bến Bạch Đằng xem pháo bông đây.
Happy New Year 2008

1998 - 2007 Mười năm "tình" game

ĐĂNG CHÂU

1998



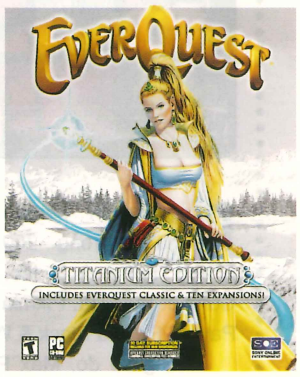
StarCraft, Baldur's Gate và Unreal là ba trong số rất nhiều tựa game xuất sắc. StarCraft thì nổi trội hơn hẳn các game RTS từ đó đến tận bây giờ, được ưu tiên chọn làm nội dung thi đấu RTS cho các cuộc tranh tài đỉnh cao trong giới game thủ chuyên nghiệp.

Grim Fandango của LucasArts cũng ra đời trong năm 1998, trở thành một trong những tựa game phiêu lưu xuất sắc của mọi thời đại, tuy không thành công về lợi nhuận. Hai tựa game khác cũng ra lò vào năm 1998 là Metal Gear Solid và Thief: The Dark Project. Metal Gear Solid nhẹ nhàng đan xen cốt truyện vào cách chơi để tạo ra một "bộ phim tương tác giống y như thật". Còn Thief thì mô tả các hoạt động của 1 tên trộm thông minh cùng những câu đố vô cùng phức tạp. MGS thỉnh thoảng đòi hỏi phải trổ tài bắn súng, nhưng ưu điểm đồng thời là cuộc thử thách lớn nhất trong Thief là vượt qua các màn chơi mà không cần sử dụng đến các biện pháp bạo lực.

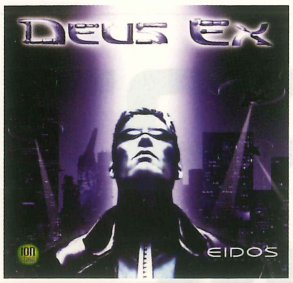
Dù chỉ xuất hiện vài ngày trước lễ Tạ Ơn nhưng khoảng thời gian còn lại trong năm cũng đủ để Half-Life đưa thể loại bắn súng FPS lên đỉnh vinh quang.

1999

1999 chứng kiến sự ra đời của EverQuest, hạ gục đối thủ Ultima Online. Bằng tài năng của các nhà quản lý game, EverQuest dần dần thành "gà đẻ trứng vàng" thực sự. Đến năm 2001, tiến sĩ Edward Castronova chứng minh EverQuest là quốc gia giàu có thứ 77 của thế giới, dù chẳng có sự tồn tại vật chất tự nhiên!



2000

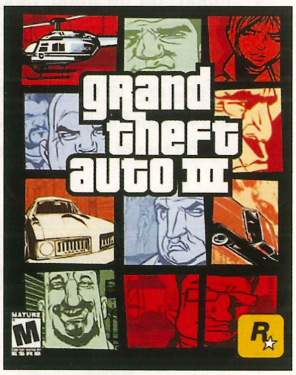


Ngay từ tháng 2, Electronic Arts phát hành The Sims và thay đổi cả thế giới mô phỏng.

Khi Ion Storm phát hành Deus Ex, nó đã trở thành tựa game huyền thoại với sự cách tân đáng kể khi pha trộn các lối chơi bắn súng, nhập vai và cách giải đố của game phiêu lưu vào 1 tựa game chơi đơn độc đáo.

The Longest Journey trở thành một trong những chuyến phiêu lưu dài nhất. Vai chính April Ryan là nhân vật nữ hiếm hoi xuất hiện trong các tựa game PC thời bấy giờ. Cô gái trẻ này không quá hấp dẫn như Lara Croft, nhưng lại có giác quan tốt, trái tim quả cảm và cực kỳ tháo vát.

2001



Danh sách game đáng chú ý trong 2001 có Grand Theft Auto III, Ico, Halo: Combat Evolved, Pikmin, Max Payne, Rez và Black & White.

Trong số đó, Max Payne "sáng chế" ra tính năng bullet-time, trước cả The Matrix. Halo là tựa game bắn súng tốt nhất của hệ máy Xbox. Riêng với Ico là sự thay đổi của góc quay bám theo ngữ cảnh (context-sensitive camera), chứ không phải là môi trường thân thiện hay cốt truyện "ướt át". Camera trong game luôn bám dính các hành động khi người chơi điều khiển nhân vật ở tốc độ cao.

2002

Các tựa game đáng chú ý có thể kể đến là Kingdom Hearts, Splinter Cell, Metroid Prime, Ratchet & Clank, Animal Crossing và Battlefield 1942.

Splinter Cell thể hiện một lối chơi hành động bí mật, trong khi Ratchet & Clank mang đến những loại vũ khí thú vị và khó tưởng tượng! Metroid Prime thì phục hồi nhịp đập trái tim của Samus Aran sau một thời gian dài vắng mặt và cho nhân vật nữ này một cái nhìn mới.

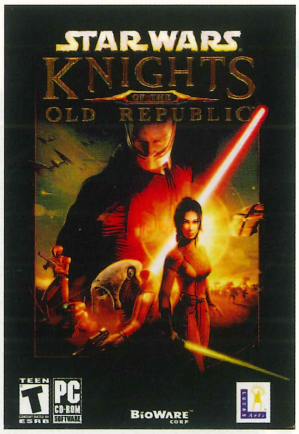
Animal Crossing trông giống như The Sims với các loài vật, nhưng có nhiều thứ thú vị hơn để chơi. Game hỗ trợ kết nối giữa 2 hệ máy GameCube and Game Boy Advance, và các món đồ trong game thì có thể được chuyển qua Internet.

Trong năm 2002 không thể không nhắc tới Battlefield 1942. Lối chơi mở, phối hợp đồng đội của trò chơi bắn súng này cho phép người chơi chọn khởi đầu với nhiều loại phương tiện vận chuyển và vai trò khác nhau.

2003

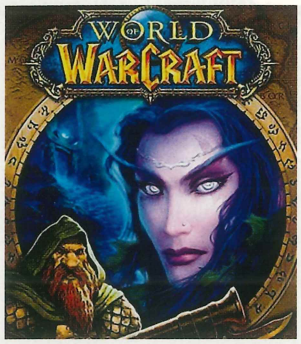
Một số game đáng chú ý đầu tiên của năm 2003 là Star Wars: Knights of the Old Republic và Call of Duty, Silent Hill 3.

KOTOR đặt người chơi RPG vào thiên hà Star Wars với một sự sáng tạo tuyệt vời. Call of Duty làm cho người chơi có cảm giác như là 1 phần của chiến tranh bên cạnh đồng đội, dù là chơi đơn – một bước tiến quan trọng so với các game bắn súng "đơn độc" khác.



Giống như The Longest Journey, Silent Hill 3 có sự đề cập đặc biệt đến năng lực nhân vật nữ chính – Heather. Cả dòng game Silent Hill nổi tiếng vì xây dựng chân dung của những phụ nữ y như thật, song Heather lại được mô tả bằng một kiểu đặc biệt hơn hẳn. Tính khí thất thường, buồn bã và không mấy hấp dẫn, cô nàng chẳng hề rập khuôn với các vai nữ chính khác trong làng game.

2004



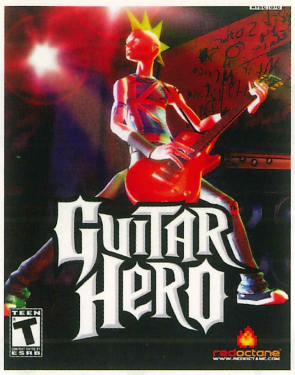
Năm 2004 chứng kiến World of Warcraft bước lên ngôi vị cao nhất của làng MMORPG thế giới. The Chronicles of Riddick tạo nên bước đột phá khi phá vỡ "truyền thống" tồi tệ của các tựa game ăn theo phim, trở thành một tựa game hấp dẫn hơn cả bộ phim cùng tên mà nó dựa theo, khiến người chơi vô cùng thích thú. Những tựa game khác có thể kể đến là City of Heroes, Katamari Damacy cũng như những phần chơi tuyệt vời của Half-Life 2 và Halo 2.

Myst IV: Revelation mang đến rất nhiều sự thay đổi mà các fan phiêu lưu không thể không chú ý. Sự thay đổi quan trọng nhất chính là về mặt âm thanh. Trong hầu hết các game tương tự cùng thể loại, âm thanh trong thế giới đó khá yên tĩnh, ngoại trừ một số tiếng động đến từ những nguồn tạo âm thanh riêng biệt. Trong Myst IV, bạn có thể đưa chuột vào bất kỳ chỗ nào và nghe tiếng động phát ra từ chúng.

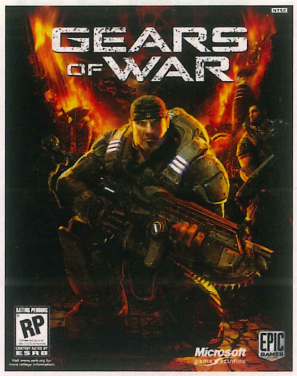
2005

Năm 2005 được tô điểm bởi sự xuất hiện của 3 hệ máy console "dữ dằn" nhất hiện nay là PS3, Xbox 360 và Wii. Sau "sự cố" Hot Coffee khiến Take-Two mất 20 triệu đôla, Grand Theft Auto: San Andreas trở thành một trong những tâm điểm của năm.

Shadow of the Colossus ra mắt, tiếp theo đó là God of War, Psychonauts, Nintendogs, và Guitar Hero. Ấn tượng nhất là Guitar Hero, một game không khói súng, cũng chẳng có chất phiêu lưu mạo hiểm, lại thành công vang dội. Thể loại âm nhạc tuy không quá mới mẻ, nhưng Guitar Hero chứng tỏ mình là 1 "hero" thực sự trong làng game.



2006



Gears of War khiến cho thể loại hành động bắn súng trên console "hồi sinh" bằng một lối chơi cực kỳ hấp dẫn. Dungeons & Dragons cuối cùng cũng phát hành phiên bản trực tuyến sau 10 năm chờ đợi, nhưng để vị của World of Warcraft thì vẫn vững vàng.

Elder Scrolls IV: Oblivion tiếp tục ghi dấu ấn cho dòng game Elder Scrolls và trở thành tựa game nhập vai chơi đơn thành công, với những khắc phục lỗi của phiên bản Morrowind. Tương tự, Tomb Raider: Legend xóa đi hình tượng nhạt nhòa của "nữ hoàng" Lara Croft trong phiên bản Angel of Darkness.

Nhờ có thái dương thần nữ Amaterasu "phù hộ" nên Okami gặt hái được nhiều giải thưởng danh giá về nghệ thuật của thế giới. Còn với sự hỗ trợ của bộ điều khiển motion-sensitive, Wii Sports đã tạo ra một cuộc "cách mạng" trong làng game khi biến những người không phải là game thủ trở thành... game thủ.

2007

Manhunt 2 trở thành "kình địch" với Grand Theft Auto trong vụ "um sùm" về cấp độ đánh giá game ở cả Anh và Mỹ.

Với phong cách hành động đơn độc rất riêng của mình, S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl tạo được ấn tượng tốt sau nhiều năm "chìm" ở GSC Game World. Một tựa game bắn súng khác cũng rất thành công, đó chính là BioShock.

Trò chơi này còn để lại những khoảnh khắc sâu đậm trong lòng mỗi game thủ về tình cha con giữa những Big Daddy với các cô bé Little Sister.

Cuối cùng, những tựa game "cỡ bự" như Crysis, Half-Life 2: Episode 2, Rock Band, Pro Soccer Evolution 2008, The Witcher... đặt dấu chấm hết cho mười năm 1998-2007 và những tựa game đáng nhớ.

Những tựa game

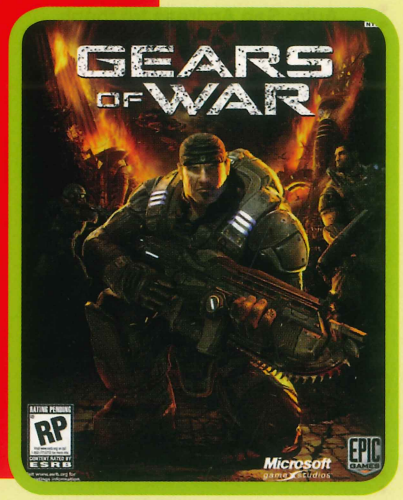
Nếu là game thủ "thứ dữ", những tựa game trong bài viết sẽ chẳng là gì, nhưng với những ai mới bước vào thế giới của trò chơi, thì đây là những tuyệt tác không thể bỏ qua. Trong bài chưa thể liệt kê hết được những tựa game từng làm chấn động làng game thủ, và biết đâu chừng bạn phải trầy trật ở nhiều tiệm game mới kiếm được những bản game cũ này. Dù sao thì chúng rất đáng giá khiến bạn ngồi lại trước chiếc console hoặc máy tính trong những ngày Tết và thưởng thức những tựa game mà mình còn bỏ sót.

Gears of War

Phát hành: **Microsoft Game Studios**
Phát triển: **Epic Games**
Thể loại: **Sci-Fi Shooter**
Nền: **Xbox 360, PC**
ESRB: **Mature**

Sau 1 năm ra đời với nhãn "exclusive" trên Xbox 360, Gears of war đã lấn sân PC và bổ sung một số map, chức năng chơi đơn, chơi mạng mới và liên nền giữa PC và Xbox 360 qua Windows Live, tuy nhiên, phiên bản trên nền Xbox 360 mới là "đỉnh" nhất. Xuất hiện hồi tháng 11/2006 khi mà chiếc Xbox 360 còn "nóng hổi" trên kệ hàng, rõ ràng Gears of war đã có công rất lớn trong việc đẩy doanh số của hệ console này tăng vọt.

Không như các thể loại khác, thể loại game bắn súng nếu không có mục chơi mạng thì có thể "vất đi" và mục đấu mạng của Gears of war được nhà sản xuất Epic Games "tút" không chê vào đâu được. Đồ họa và âm thanh của game cũng là một thế mạnh khác. Nào, hãy cầm controller lên để nhập cuộc!



Resident Evil

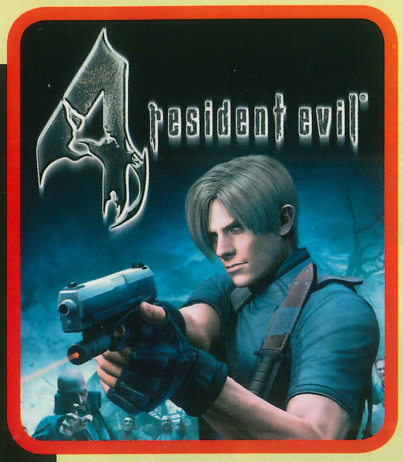
Bạn đã từng nghe nói đến zombie - những bộ xương người biết đi, là những thể xác không hồn, là kẻ phục tùng cho phù thủy, là những xác chết đào đất trồi lên..., chậm chạp, quờ quạng, dễ sợ? Resident Evil như cái cươi khơi lên trí tưởng tượng của mọi người.

Game thuộc thể loại kinh dị không nhiều, nhưng có thể nói dòng Resident Evil gặt được nhiều thành công hơn cả nhờ "chạm" được cảm giác của người chơi tốt nhất, mà "công thần" chính là hiệu ứng đồ họa và âm thanh. Đến nay, Resident Evil đã lên bản 4 và hãng phát triển đang thực hiện bản 5. Nào, nếu đủ can đảm, bạn hãy bật loa lớn và ngồi vào máy, khám phá một cốt truyện hấp dẫn về những thây ma khiếp người! Nếu yếu tim, bạn hãy bỏ qua dòng game này.

ĐĂNG CHÂU

không thể quên

Final Fantasy



Phát hành: **Capcom**
Phát triển: **Capcom**
Thể loại: **hành động, phiêu lưu, kinh dị**
Nền: **PC, GC, PS2, Wii, DS (tùy bản)**
ESRB: **Mature**

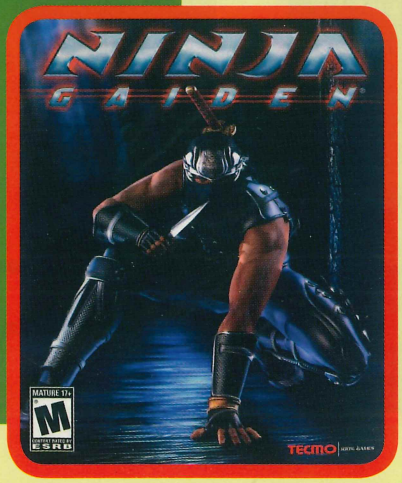
Bạn đã từng nghe nói đến zombie - những bộ xương người biết đi, là những thể xác không hồn, là kẻ phục tùng cho phù thủy, là những xác chết đào đất trồi lên..., chậm chạp, quờ quạng, dễ sợ? Resident Evil như cái cươi khơi lên trí tưởng tượng của mọi người. Game thuộc thể loại kinh dị không nhiều, nhưng có thể nói dòng Resident Evil gặt được nhiều thành công hơn cả nhờ "chạm" được cảm giác của người chơi tốt nhất, mà "công thần" chính là hiệu ứng đồ họa và âm thanh. Đến nay, Resident Evil đã lên bản 4 và hãng phát triển đang thực hiện bản 5. Nào, nếu đủ can đảm, bạn hãy bật loa lớn và ngồi vào máy, khám phá một cốt truyện hấp dẫn về những thây ma khiếp người! Nếu yếu tim, bạn hãy bỏ qua dòng game này.

Phát hành và phát triển: **Square Enix**
Thể loại: **nhập vai**
Nền: **PS, PS2, PC, PSP (tùy bản)**
ESRB: **Teen**

Ninja Gaiden

Dù trước đây đã có nhiều phiên bản Ninja Gaiden trên nhiều hệ máy khác nhau, nhưng từ khi xuất hiện trên Xbox năm 2005, Ninja Gaiden mới thành một thương hiệu nổi tiếng gắn liền với chữ X màu xanh. Tuy có thêm Ninja Gaiden: Black, nhưng phiên bản này chỉ là bản mở rộng, thêm vài chiêu thức cho nhân vật chính là chàng ninja Ryu. Đồ họa xuất sắc cộng với lối chơi lôi cuốn, đòn thế đẹp và nhất là độ khó cao, Ninja Gaiden thực sự là thách thức thú vị nếu bạn chưa từng bịt mặt cầm kiếm đi trừng trị cái ác.

Phát hành: **Tecmo**
Phát triển: **Team Ninja**
Thể loại: **hành động, phiêu lưu**
Nền: **PS, PS2, PC, PSP (tùy bản)**
ESRB: **Marture**

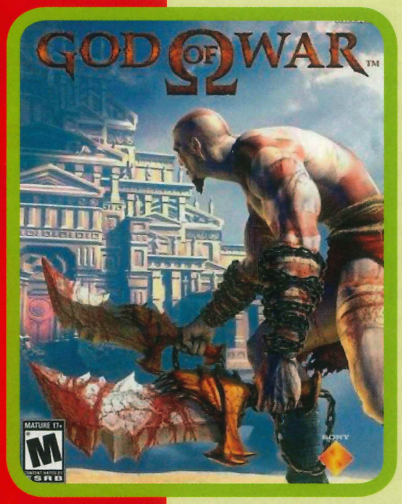


Gran Turismo

Tại sao không phải là Need For Speed, Burn Out hay Forza Motorsport...? Bởi vì Gran Turismo đủ độ khó để thách thức mọi tay đua kỳ cựu nhất. Need For Speed đẹp, hấp dẫn nhưng lại khá dễ; Burn Out thì đụng... xe càng đẹp càng tốt, Forza Motorsport cũng gần giống với Need For Speed...

Gran Turismo chỉ cần dùng 1 từ để diễn tả: thật. Càng tuyệt vời hơn nếu bạn chơi Gran Turismo với một vô-lăng tốt. Có độ khó tương tự các game giả lập khác (Flight Simulator, GTR...). Nếu bạn yêu thích thể loại đua xe và đủ kiên nhẫn luyện tập thì Gran Turismo chính là hồng tâm để bạn hướng đến. Khi luyện đến một đẳng cấp nào đó, đường đua quả thật rất hấp dẫn.

Phát hành: **SCEA**
Phát triển: **Polyphony Digital**
Thể loại: **Đua xe**
Nền: **PS, PS2, PS3**
ESRB: **Everyone**

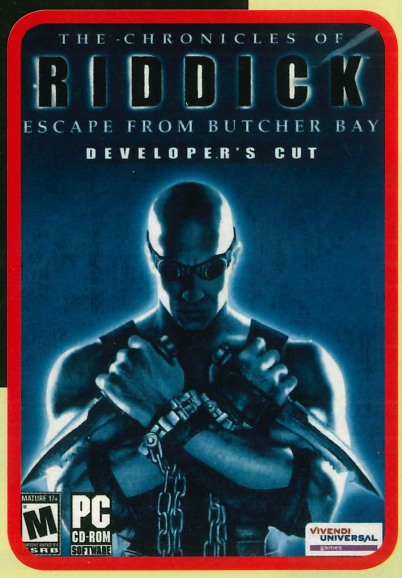


Thần chiến tranh Kratos đã ưu ái cho PS2 hai tuyệt tác God of War và God of War 2. Nếu trên Xbox có Ninja Gaiden thì hai bản God of War có thể xem là đại diện cho PS2, một tựa game đến cả thế hệ next-gen phải ganh tị. Cốt truyện hay, cách chơi lôi cuốn, gợi mở, những pha chiến đấu "dã tay, no mắt", đồ họa âm thanh xuất sắc và cả độ khó tương đối. Thần Kratos đã làm gì để giải oan cho mình? Hay chính bạn sẽ làm gì để tự cứu mình khỏi thế giới đầy lửa và máu của các vị thần Hy Lạp?

God of War

Phát hành: **SCEA**
Phát triển: **SCEA**
Thể loại: **Hành động phiêu lưu**
Nền: **PS2**
ESRB: **Mature**

The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay



Thực sự tựa game này không "làm mưa làm gió" như các game đề cập trên nhưng nó có hai thứ làm mê hoặc người chơi: lối chơi và đồ họa. Ngay từ cái tên game, bạn đã biết mình phải đóng vai gì, phải làm gì rồi. Còn đồ họa? Có thể nói vào thời điểm phát hành (giữa năm 2004), có lẽ khó có game nào vượt qua được chất lượng hình ảnh của Escape From Butcher Bay. Là game thể loại hành động FPS nhưng lại có một chút hơi của nhập vai, bạn thử vào vai anh chàng đầu trọc Riddick để xem "địa ngục trần gian" Butcher Bay đẹp cỡ nào!

Phát hành: **VU Games**
Phát triển: **Starbreeze**
Thể loại: **Hành động bắn súng**
Nền: **Xbox, PC**
ESRB: **Mature**

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Nếu lỡ yêu thích The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay thì một tựa game cũ xuất sắc khác sẽ hợp hồn bạn lần nữa, đó là No One Live Forever 2. Trong game, bạn sẽ vào vai nữ điệp viên Cate Archer để khám phá bí mật của tổ chức H.A.R.M trong một môi trường đồ họa đậm nét Nhật Bản. Được xếp vào thể loại bắn súng, nhưng No One Live Forever 2 có gameplay độc đáo, pha trộn nhiều thể loại khác: hành động bí mật (với phi tiêu, đoản kiếm như một ninja) và nhập vai (nâng cấp khả năng của nhân vật).

Phát hành: **Sierra Entertainment**
Phát triển: **Monolith**
Thể loại: **hành động bắn súng**
Nền: **PC**
ESRB: **Mature**

LỘC XUÂN

Những NỖI THẤT VỌNG của năm 2007

Năm 2007, làng game chứng kiến nhiều sự trở lại ngoạn mục như trường hợp của chàng thợ ống nước Mario trong Super Mario Galaxy, Master Chief với Halo 3. Nó cũng đánh dấu lần ra mắt đầu tiên thành công của các tựa game như: Crysis, Assassin's Creed, Mass Effect... Tuy nhiên, không phải sự trở lại hay xuất hiện nào cũng khiến giới hâm mộ hài lòng dù họ đã khắc khoải chờ đợi ngày được chạm đến sản phẩm. Nào, chúng ta cùng điểm qua những trường hợp tiêu biểu nhất trong năm qua.

1 Need for Speed: ProStreet

❑ Phát triển: EA ❑ Phát hành: EA ❑ Thể loại: Đua xe ❑ Hệ máy: PC, Xbox 360, PS2, PS3, Wii, PSP, DS ❑ Ngày phát hành: 15/11/2007

Chẳng muốn nhai đi nhai lại một nội dung, nhưng cũng không muốn trò chơi mới tách rời quá xa so với các sản phẩm cùng thương hiệu, Need for Speed ProStreet kẹt trong tình thế đó. Điều này khiến EA lúng túng khi không thể định hướng rõ ràng về phong cách cho game. Kết quả là ProStreet chẳng phải thuần "arcade" hay "simulation" khiến cách chơi rất mau chán sau vài giờ tiếp xúc. Ngoài ra, việc xuất hiện quá nhiều quảng cáo và cập nhật chúng thường xuyên qua mỗi lần đăng nhập (phiên bản Xbox 360) gây không ít khó chịu cho phần lớn game thủ.

Chất lượng của ProStreet không tương xứng với cái tên mà EA đã gán cho nó.

2 BladeSite: Area 51

❑ Phát triển: Midway Austin ❑ Phát hành: Midway ❑ Thể loại: Hành động
❑ Hệ máy: PC, Xbox 360, PS3 ❑ Ngày phát hành: 12/11/2007

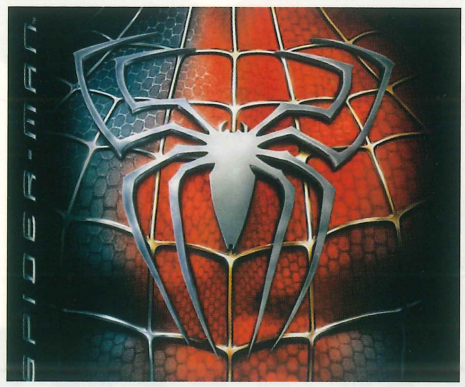
Harvey Smith, thiết kế trưởng của trò chơi hành động - bắn súng Blacksite: Area 51 tại hội nghị game quốc tế Montreal hồi đầu tháng 11/2007, đã buông một câu nhận xét "xanh rờn" về chính sản phẩm của mình, đại ý đây là một dự án game cực kỳ... "chuối". Anh này còn nhận định thêm, trước đó một năm, dự án phát triển game này đã hoàn toàn "đi trật đường ray" so với định hướng ban đầu. Vì vậy, thất bại là điều không thể tránh khỏi. Chính Harvey Smith cũng nộp đơn nghỉ việc tại Midway vào ngày 30/11 (gần ba tuần sau khi trò chơi phát hành). Bấy nhiêu thôi cũng đủ thấy vùng tuyệt mật của Midway có quá nhiều vấn đề.

Hour of Victory 3

❑ Phát triển: Nfusion ❑ Phát hành: Midway ❑ Thể loại: Hành động
❑ Hệ máy: PC, Xbox 360 ❑ Ngày phát hành: 25/06/2007

Nếu mở một cuộc bình chọn trò chơi dở nhất trong năm thì "Hour of Victory" chắc chắn là ứng viên hàng đầu. Thật khó tin là dù được sử dụng engine đa năng nhất hiện nay là Unreal Engine nhưng đồ họa của trò chơi không thể bì kịp với những game trên "last-gen console" như PS2, Xbox hay Game Cube. Trí thông minh của các đối thủ máy và sự phân chia không đồng đều giữa các tuyến nhân vật chính cũng là nguyên nhân khiến nhiều game thủ sớm thất vọng vì đã đặt niềm tin nhầm chỗ. Cái tên "Hour of... Losers" có lẽ hợp với trò chơi này hơn.

Cái tên Hour of... Losers hợp với trò chơi này hơn.



Đây là phiên bản Spider-Man 3 mà bạn nên mua

Dù rằng không ít sản phẩm như The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Lord of the Rings đang cố gắng xóa bỏ khoảng cách giữa phim và game, thế nhưng trò chơi Spider Man 3 của bộ ba Treyarch, Vicarious Visions và Activision có vẻ như muốn làm ngược lại. Đồ họa quá tầm thường, cách chơi nhàm chán và camera hoạt động kém hiệu quả là những gì mà bạn và người nhện Peter Parker phải trải qua. Tuy nhiên, nhờ được tiếp thị hiệu quả nên nhiều "thượng đế" vẫn hào hứng đổ xô đi mua các đĩa game Spider Man 3. Sẽ may mắn hơn nếu bạn đang sở hữu phiên bản dành riêng cho Nintendo DS.

❑ Phát triển: Treyarch ❑ Phát hành: Activision ❑ Thể loại: Hành động
❑ Hệ máy: PC, Xbox 360, PS2, PS3, Wii, PSP, DS, GBA ❑ Ngày phát hành: 04/05/2007

4 Spider Man 3

Các game thủ biểu tình ủng hộ cựu trưởng ban biên tập Jeff Gerstmann

Được ca tụng và kỳ vọng rất nhiều trước giờ phát hành, nhưng Kane & Lynch của Eidos lẫn IO Interactive chỉ là một sản phẩm bình thường không hơn không kém. Để bảo đảm doanh thu, Eidos đã qua mặt các "thượng đế" bằng cách cung cấp thông tin giả về điểm số, cũng như lời bình luận từ các trang game danh tiếng trên website chính thức của trò chơi. Chưa hết, Jeff Gerstmann – trưởng ban biên tập của trang game Gamespot cũng phải "khăn áo ra đi" sau mười năm gắn bó, do bị cho là đã đánh giá trò chơi quá nặng tay với thang điểm 6/10, mặc dù đây là thang điểm khá tương xứng với chất lượng của trò chơi.

❑ Phát triển: IO Interactive ❑ Phát hành: Eidos Interactive ❑ Thể loại: Hành động
❑ Hệ máy: PC, Xbox 360, PS3 ❑ Ngày phát hành: 14/11/2007

Kane & Lynch: Dead Men 5

Nếu như hai phiên bản đầu của Soldier of Fortune thành công bao nhiêu, thì ngược lại, với Payback bạn có thể sẽ đặt câu hỏi rằng liệu thương hiệu trên đã đến hồi kết? Khi đối thủ máy trong trò chơi luôn mắc những lỗi ngớ ngẩn: chạy về phía lựu đạn nổ, dàn thành hàng để bạn dễ dàng "xuyên táo"... Súng ống trong game không khác gì đồ nhựa và độ giật hầu như không có. Điều này không quá khó hiểu khi quyền phát triển trò chơi đã được trao từ tay Raven Software danh tiếng sang xưởng Cauldron HQ vốn rất "nổi danh" với những sản phẩm hạng hai như: Gene Troopers, History Channel: Civil War...

❑ Phát triển: Cauldron HQ ❑ Phát hành: Activision
❑ Thể loại: Hành động ❑ Hệ máy: PC, Xbox 360, PS3
❑ Ngày phát hành: 14/11/2007

Soldier of Fortune: Payback 6

Được tạo ra bởi đội ngũ cựu nhân viên Blizzard, Hellgate London hứa hẹn sẽ là người "kế vị" xứng đáng của Diablo. Thế nhưng cốt truyện rời rạc, nhiều lỗi kĩ thuật và đặc biệt cách chơi cả hai mục chơi đơn lẫn trực tuyến không như mong đợi khiến nhiều fan phải "ngậm ngùi" và chờ đợi những bản sửa lỗi mới từ phía nhà sản xuất. Flagship Studios dường như quá hấp tấp khi trình làng sản phẩm đầu tay của mình và hệ quả tất yếu thì đã rõ.

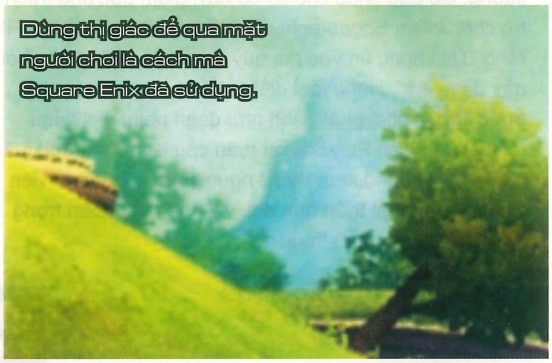
❑ Phát triển: Flagship Studios ❑ Phát hành: EA/Namco Bandai
❑ Thể loại: Nhập vai ❑ Hệ máy: PC
❑ Ngày phát hành: 31/10/2007

7 Hellgate: London

Dawn of Mana 8

❑ Phát triển: Square Enix ❑ Phát hành: Square Enix
❑ Thể loại: Nhập vai ❑ Hệ máy: PS2
❑ Ngày phát hành: 24/05/2007

Với Dawn of Mana, Square Enix muốn chứng minh rằng họ hoàn toàn có khả năng làm những sản phẩm... tồi chẳng kém ai. Tuy nhiên, khả năng này tinh vi hơn ở chỗ họ có thể qua mặt cả những game thủ khó tính nhờ lớp áo lộng lẫy mà trò chơi được khoác vào. Đây không phải là lần đầu tiên hãng game nhập vai lừng danh này thất bại trên chính sở trường của mình. Trước đó, những sản phẩm "nửa vời" như Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Unlimited Saga của hãng cũng bị chỉ trích rất nặng nề.



9 Pro Evolution Soccer 2008

❑ Phát triển: Konami ❑ Phát hành: Konami ❑ Thể loại: Thể thao
❑ Hệ máy: PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS
❑ Ngày phát hành: 26/10/2007

Thay vì nâng cấp và cải tiến phiên bản năm ngoái, PES 2008 của Konami không chỉ dậm chân tại chỗ mà còn có dấu hiệu thụt lùi. Động tác của các vận động viên được mô phỏng hoàn toàn cứng ngắc, quả bóng thiếu sức nặng cần thiết, tính năng chơi trực tuyến chập chờn... Những điều này đã tạo cơ hội cho đối thủ truyền kiếp là FIFA bất ngờ vụt lên tỏa sáng. Đây cũng là nguyên nhân khiến Konami buộc phải hạ giá sản phẩm để kéo lại doanh thu. Hy vọng ở mùa giải sau trò chơi sẽ có cuộc cải tổ toàn diện để lấy lại niềm tin từ người hâm mộ.

Cũng được lăng xê rầm rộ trước giờ phát hành là Lair của Factor 5 – nhà phát triển game khá uy tín với loạt Star Wars Rogue Squadron. Tuy nhiên, ngoại trừ khâu đồ họa, từ cách chơi, góc quay camera và đặc biệt là tính năng cảm ứng của tay cầm Sixaxis mà nhà sản xuất đã hứa hẹn sẽ tận dụng triệt để, chỉ là lời hứa suông. Để bào chữa cho sự cố này, giám đốc phụ trách trò chơi Julian Eggebrecht phát biểu trên trang GameFile rằng "Tôi không tin vào ma quỷ, nhưng quả thật trò chơi này đã bị ám". Hàng loạt điềm không may đã xảy ra trước khi trò chơi phát hành như đoạn phim giới thiệu gửi đến chủ tịch PlayStation toàn cầu Ken Kutaragi quá tối đến nỗi không xem được; người thân của thành viên trong nhóm phát triển qua đời, vài nhân vật quan trọng phải nhập viện phẫu thuật...

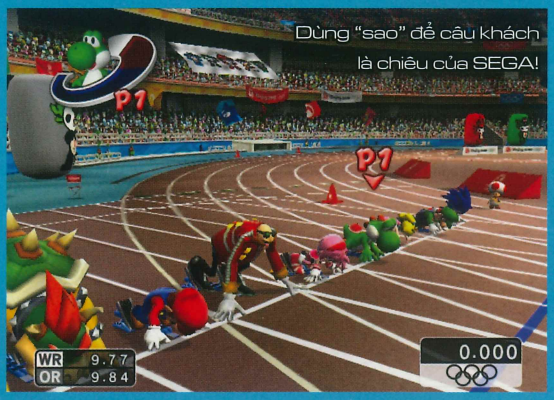
❑ Phát triển: Factor 5 ❑ Phát hành: SCEA
❑ Thể loại: Hành động ❑ Hệ máy: PS3
❑ Ngày phát hành: 30/08/2007

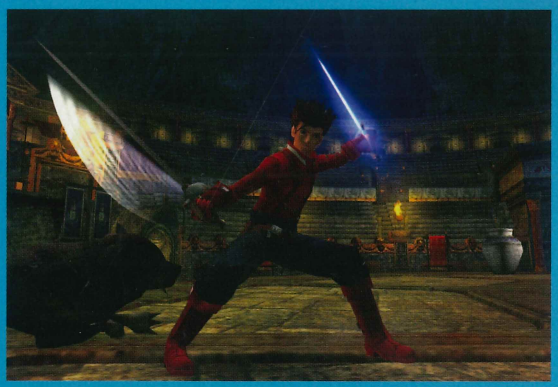
Lair 10

Mario & Sonic at the Olympic Games 12

❑ Phát triển: SEGA ❑ Phát hành: SEGA
❑ Thể loại: Thể thao ❑ Hệ máy: Wii
❑ Ngày phát hành: 06/11/2007

Lần đầu tiên trong lịch sử, hai kỳ phùng địch thủ một thời là tiểu quái da xanh Sonic và thợ ống nước Mario cùng với hàng loạt nhân vật khác của hai ông lớn Nintendo – Sega cùng bắt tay tham gia thế vận hội trên Wii. Việc quy tụ rất nhiều "sao" đã giúp trò chơi "tẩu tán" được 890.000 bản tính đến tháng 12 qua. Tính năng điều khiển cảm ứng được thực hiện hời hợt và quá nhiều nội dung thi đấu trùng lắp nhau khiến người chơi khó lòng đủ kiên nhẫn để thưởng thức từ đầu đến cuối.





Vay mượn Lloyd Irving từ Tales of Symphonia không giúp trò chơi tránh khỏi thất bại

Sở hữu kịch bản hấp dẫn và cách điều khiển sáng tạo của nền máy Wii cũng không giúp bộ mặt mới của thương hiệu Soulcalibur gây được thiện cảm với người chơi. Nguyên nhân sâu xa là cách chơi của Soulcalibur Legends quá đơn điệu, ít thử thách, các câu đố nghèo nàn và cách chơi quá tuyến tính.

❑ Phát triển: Namco Bandai Games ❑ Phát hành: Namco Bandai Games America ❑ Thể loại: Hành động/Phiêu lưu ❑ Hệ máy: Wii
❑ Ngày phát hành: 20/11/2007

11 Soulcalibur Legends

13 Boogie

❑ Phát triển: Electronic Arts ❑ Phát hành: Electronic Arts
❑ Thể loại: Âm nhạc ❑ Hệ máy: Wii, PS2, DS
❑ Ngày phát hành: 07/08/2007

Dự tính leo lên ngôi đầu bảng các game âm nhạc khi kết hợp cả tính năng hát như Sing Star Pop và nhảy của Dance Dance Revolution trong sản phẩm Boogie của Electronic Arts đã không thành. Lý do rất dễ hiểu - chức năng hát bằng microphone mà hãng đính kèm trò chơi hầu như không hoạt động. Trong khi đó, để nhảy bạn phải dùng tay thay vì chân như trước đây. Những ý tưởng ngược đời trên tất nhiên không được người chơi tán thành. Để vớt vát phần nào doanh số, các phiên bản trên PS2 và DS của trò chơi sớm được ra mắt ngay sau phiên bản Wii, nhưng người mua đã "thận trọng" hơn trước khi quyết định.

14 SWAT: Target Liberty

❑ Phát triển: 3G Studios ❑ Phát hành: Sierra Entertainment
❑ Thể loại: Hành động/Chiến thuật ❑ Hệ máy: PSP
❑ Ngày phát hành: 16/10/2007

Tính chiến thuật vốn là yếu tố hấp dẫn của dòng game SWAT bấy lâu bị 3G Studios cố tình xem nhẹ sau khi chuyển đổi góc nhìn từ ngôi thứ nhất sau góc quay từ trên xuống. Ngoài ra, việc ưu ái cung cấp khả năng tự hồi máu cho các nhân vật chính để giảm thiểu độ khó của trò chơi (vốn đã quá dễ) và chức năng chơi mạng nghèo nàn đã "giúp" SWAT: Target Liberty có tên trong danh sách này.

Target Liberty phũ phàng lược bỏ những gì tinh túy nhất của dòng game SWAT!

Thất bại gần như ở mọi khâu khiến phần chơi mạng của Tenchu Z không thu hút được "nhẫn giả"

Cốt truyện mập mờ, thiếu chiều sâu, trí thông minh của máy kém cỏi và hệ thống màn chơi thiết kế cực kỳ cẩu thả khiến "Tenchu Z" mất giá trầm trọng. Do quá nghèo nàn về nội dung lẫn cách chơi nên tính năng chơi phối hợp trực tuyến hỗ trợ đến bốn người chơi cùng thời điểm cũng bị nhiều "nhẫn giả" bỏ qua không thương tiếc. Sẽ lãng phí tiền bạc và thời gian nếu bạn đưa Tenchu Z vào bộ sưu tập.

ĐẶNG KHÁNH

❑ Phát triển: K2 LLC ❑ Phát hành: From Software/ Microsoft
❑ Thể loại: Hành động bí mật ❑ Hệ máy: Xbox 360
❑ Ngày phát hành: 12/07/2007

15 Tenchu Z

KẾT QUẢ RÚT THĂM TRÚNG THƯỞNG
CHƯƠNG TRÌNH ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
Từ 1/10/2007 đến 31/12/2007

GIẢI NHẤT
1 Notebook Acer Aspire 9423 WSMI LX.AEWZOX.238
Nguyễn Duy Quý
Nhà cao tầng 195, Phòng 1302 nhà 13, Đội Cấn, Ba Đình, Hà Nội
ĐT: 0913.522.000 – 0983.522.000
Email: nguyenduyquy@hn.vnn.vn

GIẢI NHÌ
1 điện thoại di động Nokia N77
Lê Hữu Bảo
Công Ty Thành Phong (Phòng Kỹ Thuật)
87B Bùi Thị Xuân, Quận 1, TPHCM
ĐT: 925.3957- Email: salestpc@hcm.vnn.vn

GIẢI BA (2 giải)
Mỗi giải 1 máy quay Genius G-shot DV811
Ngô Thị Thùy Anh
Công Ty TNHH Công Nghệ Tư vấn TM Đông Quân
24 – 26 Nam Quốc Cang, Quận 1, TPHCM
ĐT: 925.2565 - Email: thuyanh83vn@yahoo.com

Nguyễn Thanh Tâm
47/328K Quang Trung, Tổ 99, Phường 12, Quận Gò Vấp, TPHCM
ĐT: 987.3525 - Email: tam_thanh319@yahoo.com

GIẢI TƯ (4 giải)
Mỗi giải 1 máy quay Genius G-shot
Huy Trần
324/42A Hoàng Văn Thụ, Phường 4, Quận Tân Bình, TPHCM
ĐT: 811.7551 - Email: duchuyco@hcm.fpt.vn

Nguyễn Đức Trung
Ngách 2/2, Ngõ 283, Trần Khát Chân, Hai Bà Trưng, Hà Nội
ĐT: 04.971.5632 - Email: ductrungbkhn@yahoo.com

Nguyễn Hữu Hoàng
16 Trần Hưng Đạo, Hoàn Kiếm, Hà Nội
ĐT: 0922.221.062 - Email: huuhoang_84@yahoo.com

Nguyễn Chí Thanh
120/241 (Số mới 120/14) Trần Bình Trọng, Phường 2, Quận 5, TPHCM
ĐT: 923.6775 - Email: ncthuong@hcm.fpt.vn

GIẢI NĂM (5 giải)
Mỗi giải 1 cặp loa Ce Audio
+ 1 webcam ANC U7 + 1 tai nghe Labsic wireless
Phan Thanh Đô
111 Đặng Văn Ngữ, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 852.2047 - Email: qhtd_ttec@hn.vnn.vn

Trần Thanh Liêm
Ngõ Giếng phố Đông Các, Nguyễn Thị Ngân, Số 2, tổ 116, Ô Chợ Dừa
ĐT: 0983.669.703 – 04.5111.742 - Email: liemmt2003@yahoo.com

Nguyễn Huyền Đức
Công Ty CP Mía Đường Bourbon
Ấp Tân Lợi, Xã Tân Hưng, Huyện Tân Châu, Tây Ninh
ĐT: 066.753.250 – 0986.50.99.81
Email: chantinhlucky@yahoo.com

Chu Tuấn Tú
P.501 Chung cư F, Ngõ 28, Xuân La, Tây Hồ, Hà Nội
ĐT: 0903.225.998 – 831.0658 - Email: tuantu@moha.gov.vn

Nguyễn Minh Thành
Số 37, Ngách 72/73/30, Quan Nhân, Thanh Xuân, Hà Nội
ĐT: 090.405.4040 - Email: thanh_mttc@yahoo.com

GIẢI KHUYẾN KHÍCH (10 giải)
Mỗi giải 1 USB 1GB Apacer
+ 1 DSL Vigor USB Draytek + 1 áo thun PCW VN

Tạ Minh Đạt
SL 21 Cư xá Phú Lâm A, Phường 12, Quận 6, TPHCM
ĐT: 873.2398 - Email: ashytiger@yahoo.com

Trịnh Tú Quyên
Phòng 15 ngách 36/191, Lạc Long Quân, Tây Hồ, Hà Nội
ĐT: 04. 836.0067

Phạm Hoàng Hải
Xí nghiệp Dịch Vụ VSP, 221/26 Trương Công Định, Phường 3, Bà Rịa
ĐT: 064.531.903

Chị Phương
Công Ty TNHH CNTT Huỳnh Dũng Tinh Thông
A1.2 Lô A, Chung cư Lý Văn Phức, Quận 1, TPHCM
ĐT: 820.4525 - Email: dung.huynh@hdexpertise.com

Nguyễn Phương Đông
308C Điện Biên Phủ, Quận 3, TPHCM
ĐT: 8322.918 - Email: gdtoankhang@yahoo.com

Dương Thùy Ngân
Công Ty Công Nghệ Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Quận 1, TPHCM
ĐT: 832.6085 – 0908.237.955

Nguyễn Trương Anh Đức
5E11 Khu phố 4, Phường Bình An, Quận 2, TPHCM
ĐT: 740.0475 - Email: dvchinh@yahoo.com

Đoàn Nguyễn Bình An
516/35D Thống Nhất, Phường 16, Quận Gò Vấp, TPHCM
ĐT: 996.0610

Trương Hào Quang
34/444 Hoàng Hoa Thám, Ba Đình, Hà Nội
ĐT: 761.2147 – 091.330.5442 - Email: quang@cidse.org.vn

Nguyễn Tùng Lâm
Phòng 203, Nhà A, Khu Tập Thể số 5, Quang Trung, Hoàn Kiếm, Hà Nội
ĐT: 732.2622 – 0904.106.886 - Email: lamnt@cyworld.vn

TỰ HÀO LÀ NHÀ TÀI TRỢ BẠCH KIM

Genius Live with Ideas

TÀI TRỢ QUÀ TẶNG

CLC Apacer DrayTek NOKIA Connecting People

NINJA GAIDEN II
SIÊU NINJA ĐẠI CHIẾN

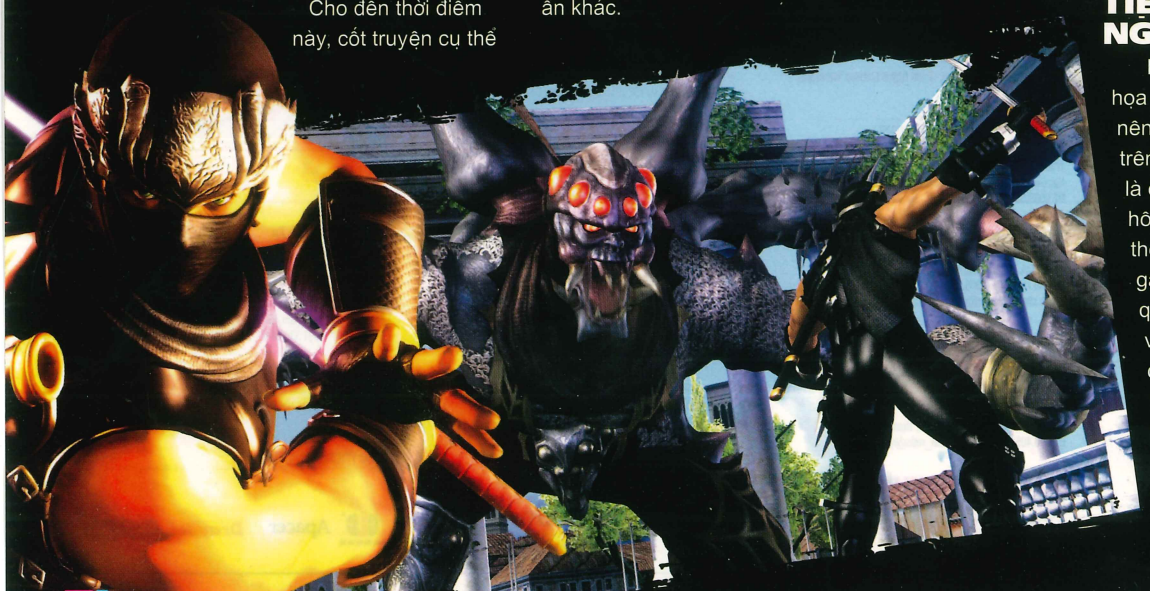
RATING PENDING RP

Phiên bản "làm lại" Ninja Gaiden Sigma, dành riêng cho PS3 hồi tháng 7 năm ngoái đã trình diễn một nền đồ họa tuyệt vời, cùng với nhiều cải tiến trong lối chơi, đã khiến nhiều fan của chàng "siêu ninja" Ryu Hayabusa như lên cơn sốt, đứng ngồi không yên và mong ngóng cho phiên bản tiếp theo. Không phụ lòng mong đợi của các game thủ, tại triển lãm Tokyo Game Show 2007, hãng Team Ninja đã chính thức giới thiệu phần tiếp theo của dòng game là Ninja Gaiden 2 (NG2).

NHẪN GIẢ CHỐNG... NINJA

Cho đến thời điểm này, cốt truyện cụ thể của NG2 vẫn chưa được Team Ninja tiết lộ. Tất cả những gì chúng ta có thể biết được lúc này là những mâu thuẫn giữa hai tộc Ninja, tộc Hayabusa (Hayabusa Clan) và tộc Nhện Đen (Black Spider Clan). Các mâu thuẫn này dẫn đến cuộc chiến một mất một còn giữa hai bộ tộc. Trong vai nhân vật Ryu Hayabusa, truyền nhân của tộc Hayabusa, người chơi sẽ chiến đấu với ộc Nhện Đen. Theo Team Ninja tiết lộ, tộc Nhện Đen này cũng có một siêu ninja có đẳng cấp ngang cơ với Ryu, hứa hẹn sẽ cống hiến những pha chạm trán nảy lửa. Bên cạnh đó, cô nàng Rachel gợi cảm trong phần 1 sẽ tạm vắng mặt, và được thay bằng một nhân vật nữ đầy bí ẩn khác.

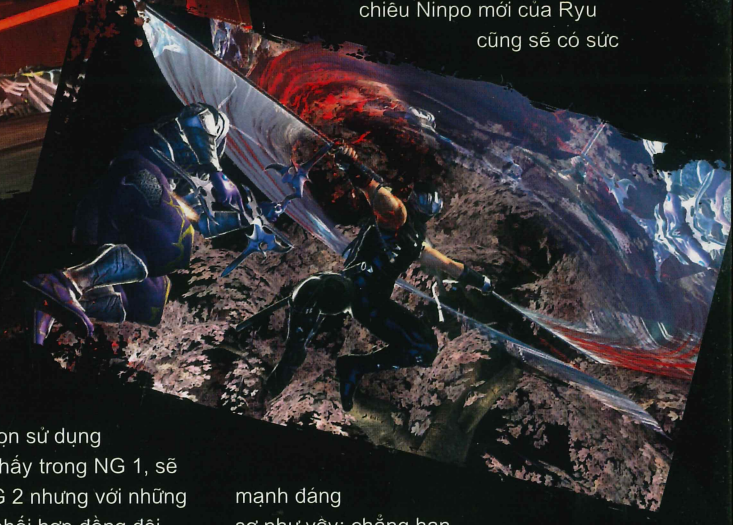
Khác với thế giới giả tưởng trong phần 1 (đế quốc Vigoor), lần này Ryu sẽ chu du đến những địa danh hoàn toàn có thật. Một số địa điểm đã được tiết lộ bao gồm thành phố Tokyo (Nhật), Venice (Ý) và New York (Mỹ). Riêng tại New York, sẽ có hai màn chơi khác biệt, một diễn ra gần tượng nữ thần Tự Do và một diễn ra tại quảng trường Thời Đại (Time Square). Tuy nhiên, rất có thể địa danh thực tế khác sẽ còn xuất hiện trong phiên bản hoàn chỉnh của game. Ngoài ra, game vẫn có những màn chơi tại các khu vực tưởng tượng như các làng Ninja hay cả tại... Địa Ngục (Netherworld).



TIỆN CHO NGƯỜI CHƠI

Bên cạnh chất lượng đồ họa đỉnh cao, đặc điểm làm nên tên tuổi Ninja Gaiden trên bản Xbox trước đây là độ khó đến... toát mồ hôi của game. Để tạo sự thoải mái hơn cho các game thủ, Team Ninja quyết định đưa vào một vài sửa đổi để người chơi cảm thấy dễ chịu hơn. Điển hình là thanh máu của Ryu, giờ đây có chức năng tự hồi phục máu nếu bạn để anh chàng nghỉ

Tên game: Ninja Gaiden II	Phát triển: Team Ninja	Dự kiến phát hành: Q2/2008
Thể loại: Hành động	Phát hành: Microsoft Game Studios	ESRB: Đang đợi đánh giá | Hệ máy: Xbox 360



Với những vũ khí mới này, sức mạnh của Ryu được gia tăng rất đáng kể. Trong đó, phải nói đến kỹ năng Obliteration Technique (tạm gọi là kỹ năng Tiêu Diệt Hoàn Toàn). Với kỹ năng này, tùy theo vũ khí trang bị, Ryu có thể tiêu diệt đối phương bằng những đòn thế hết sức mạnh mẽ và tàn khốc. Bên cạnh đó, những tuyệt chiêu Ninpo mới của Ryu cũng sẽ có sức mạnh đáng sợ như vậy; chẳng hạn chiêu tạo lốc xoáy với uy lực khủng khiếp làm tan tành bất kỳ đối phương nào vây quanh.

ngơi trong giây lát (chức năng này tương tự như thanh máu của Master Chief trong Halo). Bên cạnh đó, khi lưu game tại các điểm lưu, thanh máu cũng sẽ tự động hồi phục.

Tuy nhiên, điều này không có nghĩa là chúng ta sẽ từ giã các bình máu quen thuộc, vì khi Ryu bị trúng những vết thương nặng, anh chàng sẽ không thể tự hồi phục, trừ khi bạn "sạc" lại cho Ryu vài bình máu để có thể hồi phục sức khoẻ. Và cũng như trong bản Sigma, NG2 sẽ tích hợp luôn cơ chế sử dụng nhanh các đồ dùng và thay đổi vũ khí ngay trong khi chơi. Bạn sẽ không cần phải tốn công mở menu chọn đồ dùng hay vũ khí như trước nữa mà đơn giản chỉ cần lướt qua danh sách các món đồ ngay góc dưới màn hình khi đang chơi và chọn món đồ cần dùng một cách nhanh nhất (thao tác này có lẽ sẽ thực hiện bằng các nút di chuyển D-pad).

NHỮNG TRẬN CHIẾN KHỐC LIỆT ĐANG CHỜ ĐỢI

Mặc dù có nhiều cải tiến hỗ trợ người chơi nhưng không có nghĩa là các trận chiến trong game sẽ dễ thở hơn phần đầu, mà ngược lại, sẽ căng thẳng hơn với nhiều loại đối thủ thông minh hơn hẳn trước đây. Cũng như phần 1, Ryu phải đối đầu với những đối thủ như người (các ninja, lính đánh thuê...) hay bọn quái vật đến từ thế giới Netherworld vốn nổi tiếng thông minh và nhiều kỹ năng, lần này, với sức mạnh xử lý của Xbox 360, khả năng của chúng hứa hẹn còn tăng gấp bội. Điển hình là những tên lính trang bị ống phóng lựu được yểm trợ bằng đồng bọn sử dụng súng máy, như từng thấy trong NG 1, sẽ lại xuất hiện trong NG 2 nhưng với những kỹ năng cao hơn và phối hợp đồng đội nhuần nhuyễn hơn rất nhiều. Rất khó chịu đấy. Tuy vậy, bạn cũng đừng quá lo lắng! Đối với những kẻ thù thông minh như vậy, Ryu cũng có thêm những kỹ năng, vũ khí và tuyệt chiêu hoàn toàn mới. Team Ninja đã mạnh dạn loại bỏ những vũ khí trong phần 1 bị cho là không mấy hữu ích. Đơn cử như thanh đại đao Dabilahro tuy có sát thương cao nhưng rất nặng nề và chậm chạp. Thay vào đó là những "món đồ chơi" hoàn toàn mới. Như cặp song kiếm từng xuất hiện trong bản Sigma, một cây lưỡi hái cực lớn (to hơn cả lưỡi hái của cô nàng Rachel trước đây), cũng như bộ móng vuốt được Ryu trang bị trên cả tứ chi. Đương nhiên, chúng ta vẫn sẽ gặp lại thanh kiếm Dragon Sword quen thuộc.

Team Ninja khẳng định, đồ họa của NG2, không chỉ dừng lại ở mức tương đương với Dead or Alive 4 (một trong những game song đấu có đồ họa đẹp nhất từ trước đến nay) mà sẽ còn hoành tráng hơn, đơn giản là vì môi trường trong NG2 rộng lớn hơn Dead or Alive 4 rất nhiều.

Với chừng ấy cải tiến dựa trên nền tảng của phần 1 đã quá xuất sắc, chắc chắn Ninja Gaiden sẽ là một "quả bom tấn" của làng game thế giới, nếu kịp ra mắt các game thủ trong năm nay. Ở thời điểm cuối năm 2007, khi hàng loạt các đoạn phim giới thiệu lối chơi của game được Team Ninja tung ra, họ cũng khẳng định tiến độ của game đã đi được gần phân nửa chặng đường. Với tiến độ như vậy, game chỉ kịp tung ra nhanh nhất là giữa hoặc cuối năm nay. Thật là sốt ruột quá, phải không các bạn?

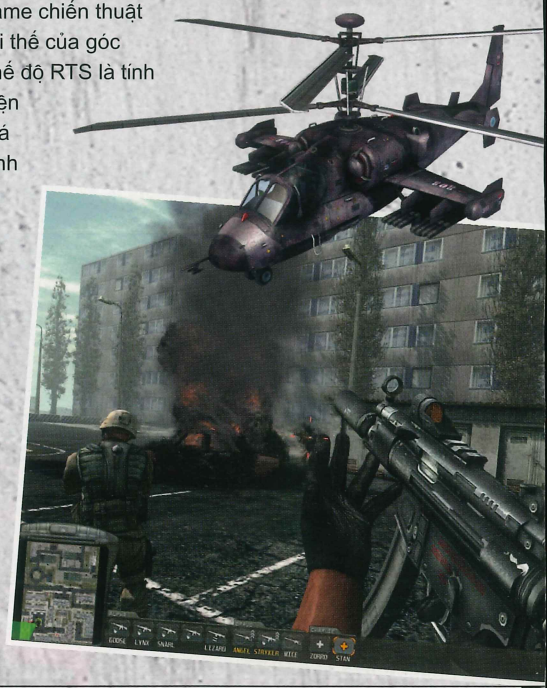
MAI LONG

FIELD OPS LÀ TỰA GAME KHÁ THAM VỌNG CỦA FREEZE INTERACTIVE KHI HÃNG NÀY MẠO HIỂM KẾT HỢP HAI THỂ LOẠI CHIẾN THUẬT THỜI GIAN THỰC VÀ BẮN SÚNG.

Field Ops vốn được giới thiệu từ E3-2005 với cái tên Ghost Wars nhưng trò chơi đã phải hoãn quá trình phát triển nhiều lần và chuyển nhà phát triển từ Digital Reality sang Freeze Interactive. Ý tưởng kết hợp chiến thuật thời gian thực (RTS) và bắn súng ngôi thứ nhất (FPS) khá độc đáo nhưng hãy xem khi áp dụng thì trò chơi sẽ như thế nào. Trên cơ bản, yếu tố RTS được thể hiện qua việc điều khiển đồng đội, còn yếu tố bắn súng thì được thể hiện ở góc nhìn thứ nhất của một trong những binh lính mà bạn chọn lựa.

Về mặt bối cảnh, Field Ops không có nhiều đột phá so với những game chiến tranh gần đây khi vẫn khai thác đề tài đặc nhiệm chống khủng bố. Bạn vào vai đội trưởng SOG (Special Ops Group) giải quyết những xung đột và bất ngờ khám phá một âm mưu vũ khí hạt nhân. Toàn bộ trò chơi, bạn sẽ trải qua tất cả 16 nhiệm vụ ở 4 quốc gia khác nhau. Với chiều dài trò chơi như vậy, Field Ops sẽ "ngốn" của bạn ít nhất 16 giờ để hoàn thành phần nhiệm vụ đơn.

Những chi tiết về cách chơi của Field Ops chắc chắn sẽ gây không ít sự chú ý cho các fan của thể loại RTS lẫn FPS. Trong lúc thực thi nhiệm vụ, bạn có thể dễ dàng chuyển đổi hai thể loại bất cứ lúc nào tùy thích. Hơn thế nữa, bạn có thể hoàn thành trò chơi mà không nhất thiết phải sử dụng cả hai tính năng chiến thuật và bắn súng; chỉ sử dụng góc nhìn thứ nhất hoặc thứ ba trong toàn bộ trò chơi nhưng chắc chắn độ khó sẽ tăng cao vì trò chơi được thiết kế nhắm đến sự hài hòa của hai chức năng này. Theo nhà sản xuất Majeri Mourad, Field Ops sẽ có những tình huống bạn chỉ có thể vượt qua bằng góc nhìn FPS, hoặc có lúc phải kết hợp cả hai tính năng. Trong lúc điều khiển ở chế độ RTS, bạn có thể chọn di chuyển nhóm lính hoặc từng cá nhân giống như những game chiến thuật tiêu chuẩn khác. Lợi thế của góc nhìn thứ ba trong chế độ RTS là tính bao quát và phát hiện kẻ địch sau những lá chắn một cách nhanh chóng. Tuy nhiên, trong những pha giao chiến ở chế độ góc nhìn thứ ba này sẽ không có sự chính xác cần thiết, và đây sẽ là lúc bạn chuyển sang góc nhìn thứ nhất để có khả năng nhắm trực quan hơn và trổ tài thiện xạ cùng với việc chọn lựa giữa hàng loạt loại vũ khí khác



HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 4 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 6 triệu 8
WII: 5 triệu 2 / NDS: 2 triệu 5 / PS2: 2 triệu 5 / PS3: 6 triệu 8

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ (NEW)
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame khai trương thêm cửa hàng mới tại 331 - Giải Phóng (Điện thoại: 04.292.34.55)

Tên game: Field Ops | **Phát triển:** Freeze Interactive | **Dự kiến phát hành:** 3/3/2008
Thể loại: Chiến thuật thời gian thực | **Phát hành:** Atari | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

nhau. Nhưng càng về sau, sự thuận tiện của góc nhìn FPS còn cần phải kết hợp góc nhìn thứ ba ở chế độ RTS nếu chẳng may bạn bị bao vây giữa làn lửa đạn và không tìm được lá chắn che chở.

Nhóm lính của bạn có tất cả 5 thành viên với những thuộc tính và khả năng đặc biệt khác nhau, trong khi lực lượng của đối phương chỉ gồm 3 binh chủng. Ở phần chơi multi, bạn có thêm một loại lính mới, nâng tổng số loại lính lên con số 9. Ngoài ra, kỹ năng của những loại lính do bạn điều khiển sẽ dần được phát triển và cải thiện theo thời gian. Một số loại lính đặc biệt sẽ trở nên mạnh mẽ và có hỏa lực mạnh hơn, trong khi số khác thì sẽ chuyên hóa và có nhiều dụng cụ hơn.

Hệ thống khí tài và phương tiện ở Field Ops không quá đặc biệt so với những game quân sự quen thuộc. Toàn bộ trò chơi có tất cả 7 binh chủng bộ binh như súng máy, kỹ sư, bắn tỉa và quân y. Mỗi binh chủng sẽ sở hữu một vũ khí chuyên dụng. Các loại súng cũng có chiều sâu và độ phức tạp đặc trưng về độ chính xác, độ giật và kích cỡ đạn... Về phương tiện, Field Ops cung cấp cho bạn hơn 14 loại trên bộ lẫn trên không như trực thăng AH-1W Cobra, xe bọc thép LAV-25 và cả tăng M1A1 Amrams. Khi điều khiển phương tiện bạn sẽ chuyển sang góc nhìn người thứ ba và có thể ra lệnh cho đồng đội sử dụng xe thay vì đích thân điều khiển.

Việc di chuyển nhóm lính và thiết kế AI của Field Ops liên quan mật thiết đến nhau. Trong trò chơi, nhóm lính của bạn không di chuyển và nhìn cùng một hướng, mà sẽ chú ý quan sát xung quanh để tránh bị bao vây và phục kích. Về AI của đối phương, chúng cũng đủ thông minh để phân tích tình huống và đưa ra giải pháp tấn công tốt nhất. Ví dụ, nếu phát hiện nhóm lính của bạn đi gần nhau, chúng sẽ sử dụng lựu đạn để "hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn" thay vì dùng súng để càn. Vì thế, việc quan sát địa hình địa thế và sắp đặt đội hình khi tấn công của bạn trở nên khó khăn và nguy hiểm hơn.

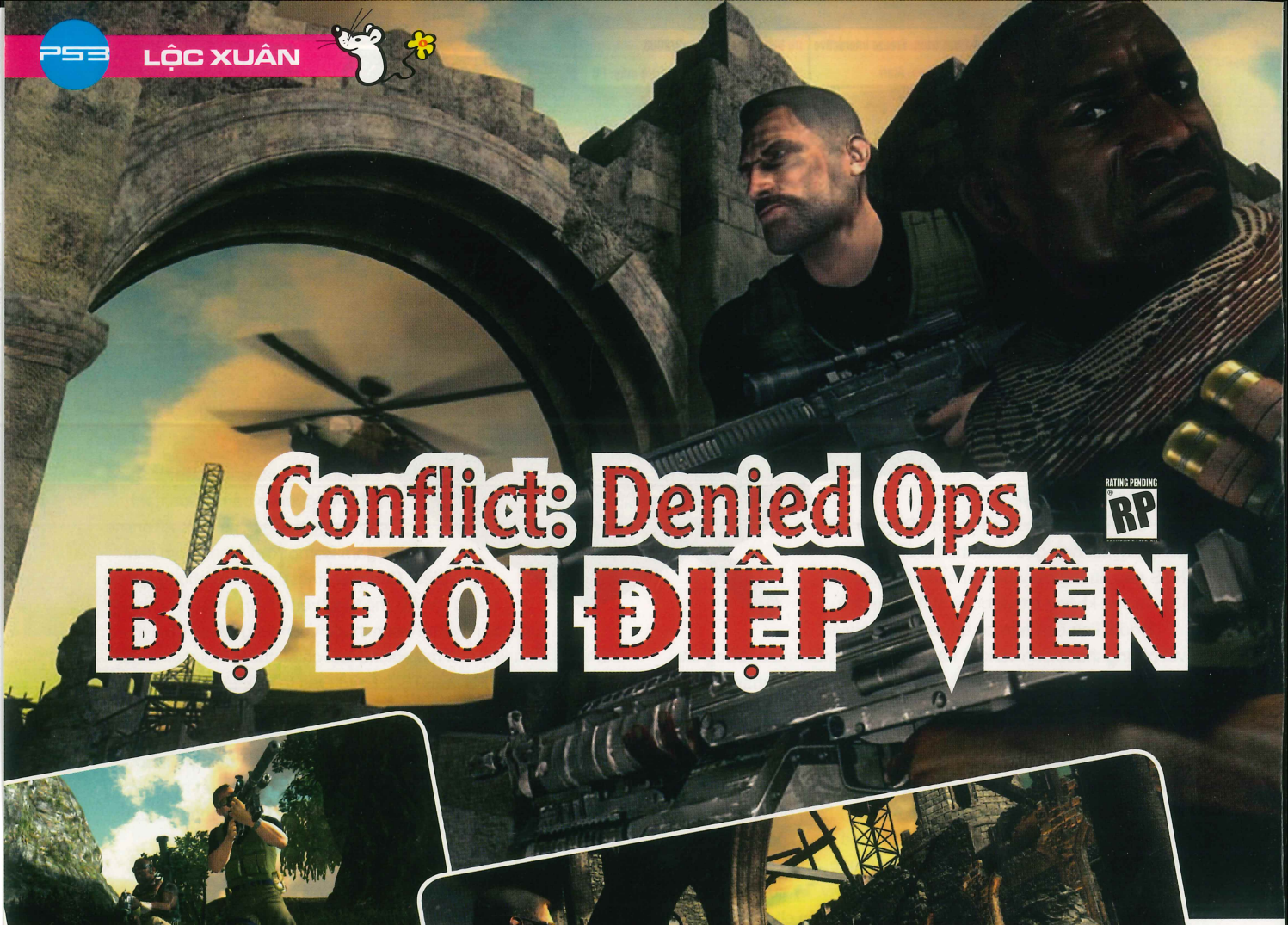
Mục chơi mạng của Field Ops hỗ trợ tối đa 6 game thủ với 10 bản đồ, được chia làm 3 loại: bản đồ nhỏ dành cho 2 người "one-on-one", bản đồ trung cho 4 người và bản đồ lớn dành cho 6 người. Các chế độ chơi online bao gồm Bomb Run (đánh bom liều chết), Conquer (một dạng như phong tỏa cứ điểm) và VIP (hộ tống yếu nhân). Nếu như những chế độ này khá quen thuộc với những game FPS thì chúng lại tỏ ra khá mới mẻ với thể loại chiến thuật thời gian thực.

Sự kết hợp FPS và RTS ở Field Ops tỏ ra khá nhuần nhuyễn ứng dụng vào game có hiệu quả hay không lại là chuyện khác. Điều hấp dẫn chủ yếu ở Field Ops vào thời điểm này là gameplay của trò chơi phụ thuộc khá nhiều vào tài thao lược lẫn kỹ năng bắn súng của người chơi. Hi vọng, sự kết hợp này sẽ thật sự thăng hoa khi trò chơi chính thức phát hành vào đầu tháng 3 năm nay.

CẨM TÚ

Conflict: Denied Ops
BỘ ĐÔI ĐIỆP VIÊN

RATING PENDING RP

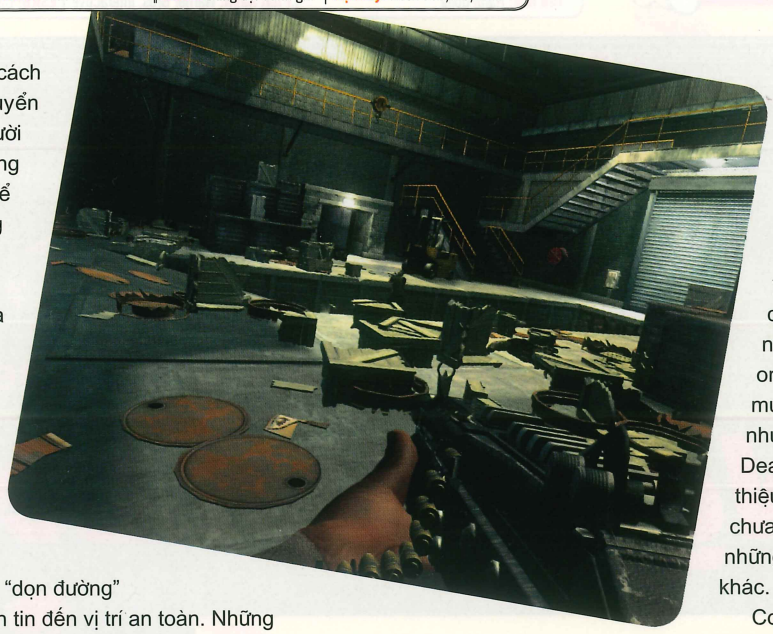


Ý TƯỞNG BẮN SÚNG PHỐI HỢP CỦA CONFLICT: DENIED OPS KHÔNG MỚI, NHƯNG LIỆU CÓ ĐỦ "TẦM" ĐỂ CHINH PHỤC NHỮNG FAN THỂ LOẠI BẮN SÚNG VỐN KHÓ TÍNH?

Thể loại bắn súng vài năm gần đây đưa ra một yếu tố khá hấp dẫn là cách chơi phối hợp (co-op) cho phép hai người chơi cùng đi nhiệm vụ đơn hoặc chơi mạng. Tuy vậy, ý tưởng này không hề đơn giản khi hiện thực vì không phải cứ cho hai nhân vật đi chung, cùng chiến đấu, cùng "diệt trùm" thì trò chơi sẽ thành công. Yếu tố phối hợp còn phải tác động đến lối chơi chung và thực sự làm nổi bật được chiến thuật tác chiến giữa hai nhân vật. Một tựa game trước đây của Eidos là Kane and Lynch: Dead Men cũng áp dụng lối chơi co-op, nhưng đáng tiếc việc thực hiện chưa đủ chiều sâu để lôi kéo người chơi. Conflict: Denied Ops (CDO) liệu có thể tránh được "vết xe đổ" của người tiền nhiệm và đạt được nhiều thành công hơn?

Trước khi đề cập đến lối chơi, chúng ta nên đi qua một số nét nổi bật trong cốt truyện của CDO. Lấy bối cảnh sự kiện đảo chính ở Venezuela, lực lượng tình báo Mỹ (CIA) cử ngay hai nhân viên là Lang, chiến binh chuyên về súng máy và Graves, chuyên gia bắn tỉa cao cấp lên đường thực hiện nhiệm vụ điều tra. Tất nhiên, với chiến dịch mang tên Denied Ops, chính phủ sẽ từ chối mọi sự dính líu nếu như hai điệp viên thất bại. Trong trò chơi, hai điệp viên sẽ hoàn toàn tự trang bị vũ khí cũng như những dụng cụ cần thiết.

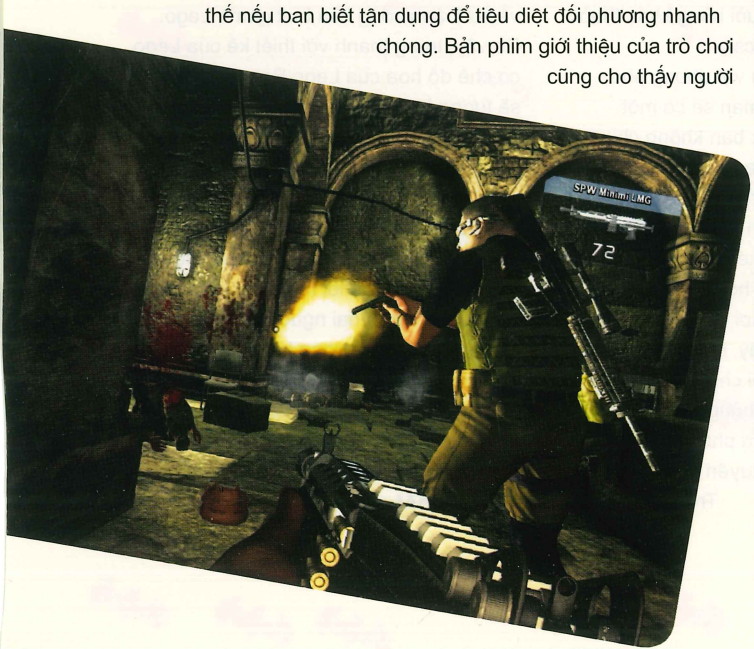
Phần lớn chiến dịch bạn sẽ chỉ có trong tay hai nhân vật Lang và Graves và sẽ nhận được rất ít hỗ trợ từ phía chính phủ. Trước mỗi nhiệm vụ, bạn có thể chọn lựa nhân vật xuất phát và dễ dàng chuyển đổi qua lại giữa hai điệp viên ngay khi đang chiến đấu thông qua một nút bấm. Điều này tương tự như Battlefield 2: Modern Combat, khi bạn có thể đóng cùng lúc



nhiều vai trò chiến đấu một cách thuận tiện. Tuy vậy, việc chuyển đổi này cũng ngụ ý rằng người chơi cần tận dụng hết kỹ năng và vũ khí của hai nhân vật để có cơ may chiến thắng trong trò chơi. Tùy tình huống và yêu cầu đặc biệt, bạn sẽ phải chuyển đổi liên tục giữa hai nhân vật để hoàn thành nhiệm vụ được giao. Ví dụ, khi đặt bom căn cứ đối phương, trò chơi có thể yêu cầu bạn điều khiển Graves dùng súng tỉa yểm trợ cho Lang; hoặc trong những màn hộ tống VIP, bạn sẽ điều khiển Lang "dọn đường" trước khi Graves dẫn dắt con tin đến vị trí an toàn. Những lệnh cơ bản bạn có thể sử dụng là di chuyển, giữ vị trí, tấn công, phá cửa, đặt bom, bắn ghì... chỉ qua một nút bấm.

Những tình huống trong game luôn đề cao sự phối hợp giữa hai nhân vật. Khi bạn bị trọng thương, trò chơi sẽ chuyển quyền điều khiển sang nhân vật còn lại và bạn có 3 phút để cứu sống anh ta nếu như không muốn nhiệm vụ thất bại. Những ưu điểm của các loại vũ khí cần phải được tận dụng, vì nếu bạn chỉ sử dụng một nhân vật thì sẽ không thể vượt qua hơn 10 màn chơi đơn của CDO. Sử dụng thành thục và hiệu quả các loại vũ khí không chỉ giúp bạn chiến thắng mà còn là căn cứ để mở khóa những phụ kiện hữu ích cho từng loại. Với Lang, anh chàng sẽ nhận được thêm bệ phóng lựu, ống giảm thanh hoặc băng đạn gấp đôi bình thường cho khẩu súng trường của mình. Còn với Graves, lý tưởng nhất vẫn là chiếc camera nhỏ dùng để bắn khi nấp trong lá chắn và ống nhắm tầm xa cho khẩu tỉa của mình. Về phương tiện di chuyển, nhà phát triển cũng đã xác nhận những chiếc xe quân sự thông dụng và cả xe tăng sẽ được đưa vào trò chơi. Bạn có thể điều khiển trực tiếp phương tiện trong khi nhân vật đi theo sẽ yểm trợ.

Hệ thống đồ họa của CDO dựa trên nền tảng engine Puncture, vốn chú trọng yếu tố khói lửa, hiệu ứng cháy nổ và đặc biệt là hiệu ứng vật lý. Môi trường trong trò chơi sẽ có mức độ tương tác lớn. Điều này sẽ ảnh hưởng nhiều đến cách chơi bắn súng trong CDO, ví dụ một trái lựu đạn hoặc một quả tên lửa hoàn toàn có thể phá sập tòa nhà hoặc lá chắn của bạn. Tuy nhiên, đây cũng là một ưu thế nếu bạn biết tận dụng để tiêu diệt đối phương nhanh chóng. Bản phim giới thiệu của trò chơi cũng cho thấy người chơi có thể tạo một lỗ nhỏ trên vật liệu mỏng như tấm gỗ và bắn xuyên qua đó, hạ một tên lính đang... ngơ ngác.



Được thiết kế cho yếu tố co-op, CDO còn hỗ trợ khả năng này ở cả hai chế độ online lẫn offline. Những mục chơi online cơ bản như Deathmatch, Team Deathmatch... đã được giới thiệu, nhưng chi tiết vẫn chưa có gì quá đặc biệt như những game bắn súng online khác.

Conflict: Denied Ops chắc chắn không phải được thiết kế để so sánh với những Call of Duty hay Rainbow Six, vốn là những trò chơi đề cao tính hiện thực và không khí nặng nề. Trò chơi sẽ là "đất dụng võ" cho những game thủ yêu thích tính chiến thuật phối hợp hai người cũng như phong cách "run-n-gun" nhanh gọn hiệu quả. Phát hành trong tháng 2 năm nay, Conflict: Denied Ops sẽ là một đối thủ nặng ký cho Army of Two của EA cũng lấy yếu tố "co-op" làm chủ đạo, phát hành một tháng sau.

NGUYÊN THẢO

Tên game: Lego Batman: The Video Game | **Phát triển:** Traveller's Tales | **Dự kiến phát hành:** Cuối năm 2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | Hệ máy: PC, PS2, Xbox 360, PS3, PSP

Lego Batman: The Video Game

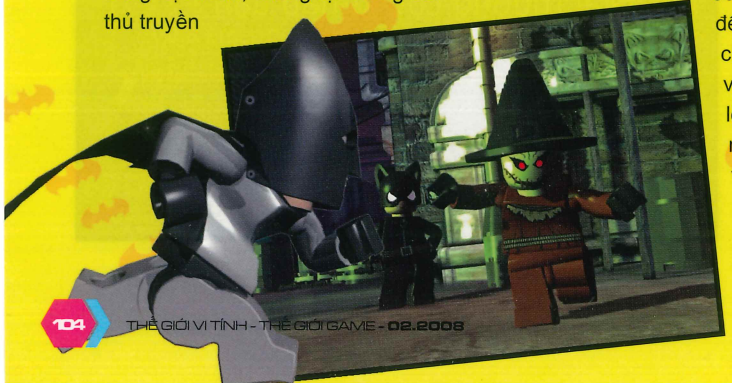
Người Dơi Lego

Khi Lego Star Wars của hãng Traveller's Tales ra mắt lần đầu năm 2005, ít người nghĩ nó sẽ thành công. Lý do đơn giản là việc kết hợp thế giới viễn tưởng Star Wars với đồ chơi xếp hình Lego có lẽ chỉ dành cho game thủ nhỏ tuổi. Thế nhưng, loạt game Lego Star Wars đã gây bất ngờ lớn khi có mặt trên hầu như tất cả hệ máy và bán ra đến hàng triệu bản.

Nhận thấy cơ hội "con gà đẻ trứng vàng", Traveller's Tales mạnh dạn công bố thêm hàng loạt tựa game Lego khác. Năm nay, game thủ sẽ được thưởng thức thêm Lego Indiana Jones (hợp tác với LucasArts) và đặc biệt là Lego Batman kể về cuộc phiêu lưu của "hiệp sĩ bóng đêm" tại thành phố Gotham đầy tội ác.

TRÍ TƯỞNG TƯỢNG

Khác với loạt game Lego Star Wars, vốn có cốt truyện hoàn toàn trung thành với nội dung phim Star Wars của đạo diễn George Lucas, trò chơi Lego Batman không hề dựa vào bất kỳ cuốn truyện tranh hay bộ phim nào về "người hùng mặt nạ dơi" của nhà xuất bản DC Comics. Nói cách khác, game sẽ có cốt truyện hoàn toàn mới lạ, dựa vào trí tưởng tượng của các nhà thiết kế tại Traveller's Tales. Đương nhiên, câu chuyện vẫn sẽ xoay quanh cuộc chiến của Người Dơi cùng đồng sự Robin, chống lại những đối thủ truyền kiếp, quen thuộc trong truyện và phim. Nội dung game, theo hãng phát triển, gồm 4 chương. Lúc này, Gotham lại một phen náo loạn khi xảy ra một vụ vượt ngục quy mô từ nhà tù Arkham, nơi giam giữ những tên tội phạm nguy hiểm nhất mà tác giả chính là hàng loạt nhân vật phản diện trong bộ truyện Batman.



THỬ THÁCH HƠN

Như vậy, nhiệm vụ của cặp bài trùng Batman-Robin trong game sẽ là sứ mệnh nguy hiểm nhất từ trước đến nay. Họ sẽ không chỉ đối đầu với một hoặc hai kẻ thù như thường lệ, mà là hàng loạt tội phạm khét tiếng như tên hề Joker, gã người chim Penguin, gã bù nhìn Scarecrow, người mèo Catwoman, Killer Croc, Harley Quinn... Nhà sản xuất khẳng định, game sẽ có số lượng nhân vật rất lớn đến từ thế giới của bộ truyện Batman, cả chính diện lẫn phản diện. Hơn nữa, Traveller's Tales còn úp mở về khả năng Batman sẽ được trợ giúp bởi những người hùng khác thuộc thương hiệu DC Comics.

Với số lượng nhân vật phong phú, lối chơi của Lego Batman sẽ có một đặc trưng rất hấp dẫn: bạn không chỉ chơi game trong vai các anh hùng (như Batman, Robin, Batgirl...) mà còn có thể tùy ý vào vai các nhân vật phản diện (như Joker hay Penguin) để hoàn thành phần chơi cốt truyện. Như vậy, nhiều khả năng lối chơi sẽ mở, với những tình tiết, nhiệm vụ phù hợp với từng tuyến nhân vật.

Trong game bạn sẽ có dịp thưởng thức những thế võ uy lực của Batman, những màn nhảo lộn như xiếc của Robin (chàng này xuất thân từ diễn viên xiếc mà lị) cũng như tùy nghi sử dụng hàng loạt đồ nghề của "họ nhà Dơi" như chiếc Boomerang hình dơi trứ danh, những bộ trang phục đặc chủng để có thể bay hoặc phóng ra... tên lửa hay chiếc xe Batmobile có khả năng chạy mọi địa hình và được trang bị vũ khí tận... lốp xe.

ĐẸP KIỂU LEGO

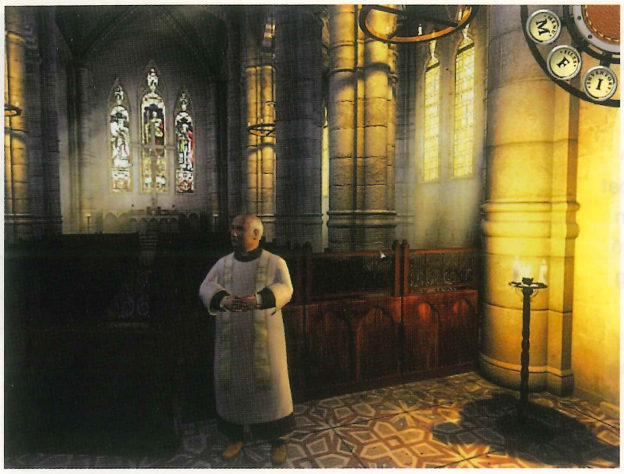
Mảng đồ họa gồm toàn những khối Lego vuông, tròn là một trong những lý do khiến nhiều người hoài nghi "bé cái nhầm" về sự thành công của loạt game Lego. Do vậy, trung thành với thiết kế của Lego, cơ chế đồ họa của Lego Batman cũng sẽ tương tự, tuy nhiên sẽ được nâng cấp đáng kể về các hiệu ứng hình ảnh, tận dụng sức mạnh của Xbox 360 hay PS3.

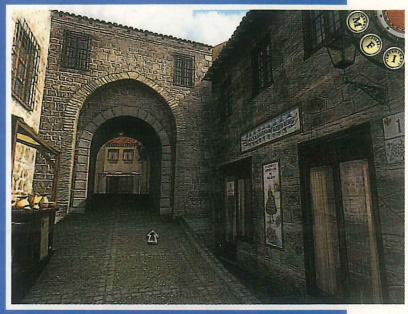
Có một chi tiết mà Traveller's Tales chưa chịu tiết lộ là số lượng nhân vật phong phú như vậy, Lego Batman liệu có hỗ trợ chế độ chơi mạng, bên cạnh lối chơi phối hợp hai người trên cùng một máy (như đã thấy trong Lego Star Wars). Hy vọng, từ nay đến cuối 2008 (thời điểm dự định phát hành), nhà sản xuất vẫn đủ thời gian để biến Lego Batman thực sự là một tựa game đáng giá.

PHƯƠNG MAI

AGON - The Lost Sword of Toledo

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Private Moon | **Phát hành:** Kalypso | **Ngày phát hành:** 28/2/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC

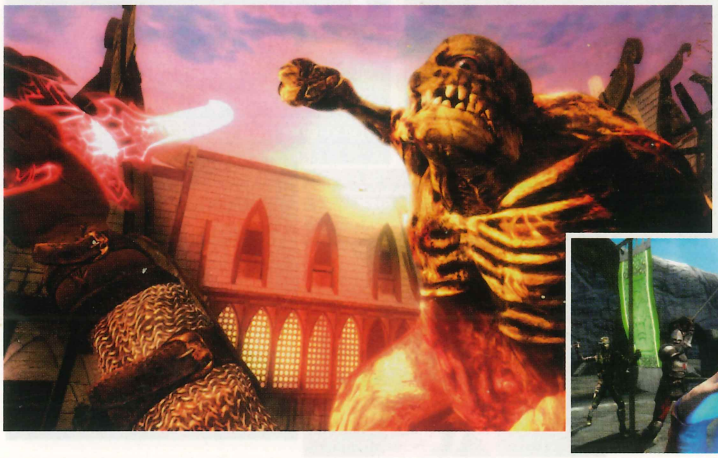




Phần thứ hai của cuộc phiêu lưu kỳ thú AGON bắt đầu khi giáo sư Samuel Hunt đến Toledo, một thị trấn nằm cạnh con sông Tajo ở phía đông nam thành Madrid (Tây Ban Nha) trong một chuyến du lịch. Linh cảm điều gì đó lạ lùng đang xảy đến với mình nhưng vị giáo sư người Anh này không thể nào ngờ rằng mình có liên quan đến việc tìm kiếm truyền thuyết "Thanh gươm của Toledo".

Dark Messiah of Might and Magic: Elements

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Ubisoft Annecy | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 12/2/2008 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, Xbox 360



Ashan, xứ sở chìm trong bóng tối và từng có một quá khứ đẫm máu, đang bị đe dọa bởi lời nguyền từ Dark Messiah. Đây cũng là nơi đen tối nhất trong truyền thuyết của Might & Magic với thế lực quỷ dữ đang ngày càng mạnh mẽ và xảo quyệt hơn bao giờ hết.

Phiêu lưu qua những hầm mỏ sâu trong lòng đất, những đền thờ bị quên lãng, các khu mộ bí ẩn, những thành phố giàu có hay nơi diễn ra những cuộc đụng độ nảy lửa giữa các binh đoàn Orcs, Undead, Cyclops... người hùng trẻ tuổi Sareth sẽ thực thi sứ mệnh của mình ra sao? Câu trả lời chính là tài năng chiến đấu của bạn.

Fracture

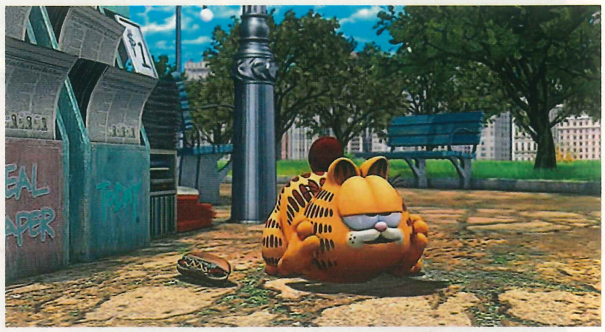
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Day 1 Studios | **Phát hành:** LucasArts | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

Giữa thập niên 2100, trái đất bỗng nhiên "đứt gãy" sau những cơn địa chấn khủng khiếp và sự thay đổi đột ngột của thời tiết. Băng ở Bắc và Nam cực tan nhanh khiến nước sông Mississippi dâng cao, và chẳng mấy trở thành một cơn đại hồng thủy phân chia lục địa thành 2 phần đông và tây, lần lượt do nhóm Atlantic và Pacifica cai quản.

Trước sự tranh giành lãnh địa giữa 2 phe, gã găng-tơ ngày nào Jet Brody quyết định xắn tay áo giúp đỡ quân đội Atlantic chống lại Pacificans. Với sự xuất hiện của nhiều loại vũ khí và phương tiện công nghệ cao nếu như không muốn nói là có phần quá giả tưởng, những bộ giáp sắt hầm hố cùng những đối thủ máy tinh lập trình sẵn, Fracture hứa hẹn sẽ là một tựa game hành động đáng chú ý trong dịp Hè sắp tới.

Garfield Gets Real

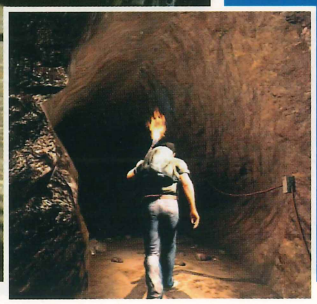
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** PAWS | **Phát hành:** Destination Software (DSI)/Zoo Digital Group | **Ngày phát hành:** 1/2/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii, DS



Bạn chưa biết chọn game gì cho con em mình chơi trong dịp Tết này, hãy nghĩ đến Garfield Gets Real. Một lần nữa, chú mèo vui nhộn Garfield từng xuất hiện trong loạt phim hoạt hình cùng tên sẽ làm bạn phải cười lăn cười bò khi trổ tài đạo diễn bằng cách sử dụng đồ dùng sân khấu, ánh sáng, hiệu ứng âm thanh và góc quay để thực hiện các pha hành động đẹp mắt. Với bản dành cho hệ Wii, người chơi còn được tha hồ mà lắc lư nhảy múa và biểu diễn tài năng diễn xuất với tay cầm cảm ứng chuyển động Wii Remote. Đặc biệt, game hỗ trợ chế độ chơi multiplayer.

LOST

Thể loại: Hành động - Phiêu lưu | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 26/2/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3



Còn được biết đến với tên gọi Lost: Via Domus, nội dung của trò chơi xoay quanh câu chuyện chuyến bay xuyên đại dương 815 gặp sự cố và rơi xuống một hòn đảo lạ hoắc giữa Thái Bình Dương. Trong vai một hành khách may mắn sống sót, bạn bắt đầu bóc gỡ những truyền thuyết của hòn đảo cũng như bí mật của chính mình, tất cả vì một mục tiêu duy nhất: tìm đường về nhà.

The Sims 2: Free Time

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Maxis | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 26/2/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PC

Với tham vọng trở thành dòng game dẫn đầu trong thể loại mô phỏng, bộ đôi EA và Maxis tiếp tục tung ra phiên bản Free Time cho dòng The Sims 2 vốn đang rất ăn khách hiện nay. Với Free Time, giờ đây bạn đã có thể tìm ra lại những thú vui trong lúc rảnh rỗi cũng như đánh thức cảm xúc cuộc sống với những hoạt động hoàn toàn mới. Bất kể là bạn chơi bóng với cả gia đình, tập múa balê, giảm xi-trét bằng cách chơi điện tử, hay cùng vài anh bạn "tút" lại chiếc ôtô cũ rích thì Sims 2: Free Time vẫn cung cấp nhiều cách thức để bạn xây dựng kỹ năng, thắt chặt tình bằng hữu và qua đó giúp cuộc sống của mọi người thi vị và thành công hơn.

The Spiderwick Chronicles

Thể loại: Hành động - Phiêu lưu | **Phát triển:** Stormfront Studios | **Phát hành:** Vivendi Games | **Ngày phát hành:** 5/2/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, PS2, DS, Xbox 360, Wii

Với nội dung phỏng theo cuốn tiểu thuyết và bộ phim cùng tên The Spiderwick Chronicles, trò chơi đưa bạn đến những chuyến phiêu lưu cùng hai anh em song sinh Jared - Simon và cô chị gái Mallory của gia đình Grace khi họ vô tình bước vào một thế giới ẩn đầy huyền bí. Mỗi nhân vật sẽ có những khả năng độc đáo riêng và luôn hộ mệnh cho họ cho suốt chặng đường khám phá vùng đất của những sinh vật thần tiên The Spiderwick Chronicles là cô nàng hướng dạo sinh Thimbletack nhỏ nhắn.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Thể loại: Hành động - Phiêu lưu | **Phát triển:** Ubisoft Montreal | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** 11/3/2008 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Tiếp nối truyền thống "Game bắn súng hay nhất 2006", chảo lửa Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 sẽ là cơ hội cuối cùng để người chơi điều khiển đội đặc nhiệm giải cứu thành phố nổi tiếng ăn chơi này khỏi nạn khủng bố.

Lần này, đội đặc nhiệm sẽ được trang bị nhiều hơn những loại quần áo cải trang và thiết bị chuyên dụng, trong khi đó quân khủng bố cũng không thua kém với các loại vũ khí "siêu xịn" như ống nhòm tầm nhiệt, vũ khí hạng nặng... làm cho cuộc chiến ngày một nóng và nguy hiểm hơn.

Đặc biệt, chế độ chơi mạng sẽ cập nhật thêm 13 bản đồ mới và người chơi có thể chuyển từ chế độ chơi đơn sang chế độ chơi co-op mà không hề làm thay đổi cốt truyện.

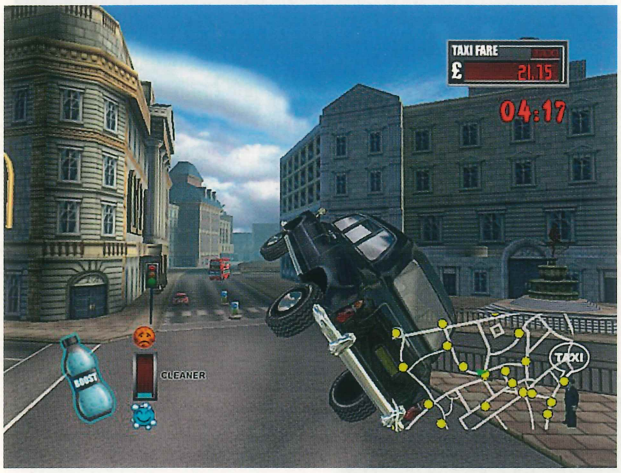
XIII Century: Death or Glory

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Unicom Games Studio | **Phát hành:** 1C | **Ngày phát hành:** 12/2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Được đánh giá là tựa game chiến thuật thời gian thực sẽ gây nhiều tiếng vang trong năm 2008, XIII Century: Death or Glory đưa người chơi về thời Trung cổ. Bạn vào vai một trong những nhà lãnh đạo quân sự tên tuổi và tự khắc tên mình vào sử sách với những chiến thắng vang dội. Nội dung của game xoay quanh 30 trận đánh lừng danh một thời tại châu Âu qua 5 chiến dịch chơi với thời lượng cầm quân cho mỗi chiến dịch khá dài. Theo hãng sản xuất, game cũng sẽ cung cấp vài trận đánh chưa bao giờ xuất hiện trên các trò chơi hệ PC trước đây. Game hỗ trợ chế độ chơi multiplayer qua mạng LAN và Internet.

London Taxi: Rush Hour

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Data Design | **Phát hành:** Metro 3D | **Ngày phát hành:** 1/2/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** Wii

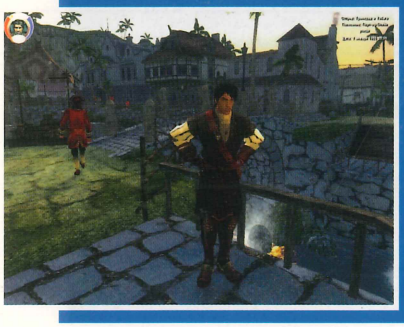


Đường phố tại thủ đô Luân-đôn giờ cao điểm thật kinh khủng, xe cộ rồng rắn nối đuôi nhau hàng cây số. Trong vai một tài xế taxi, nhiệm vụ của bạn là phải chở khách đến nơi quy định yêu cầu đúng giờ bất kể có phải lái xe băng qua công viên, chui xuống đường hầm hay leo lên lề dành cho người đi bộ. Nếu am tường những ngõ tắt quanh co trong thành phố, bạn thậm chí còn có thể về đích sớm hơn giờ quy định.

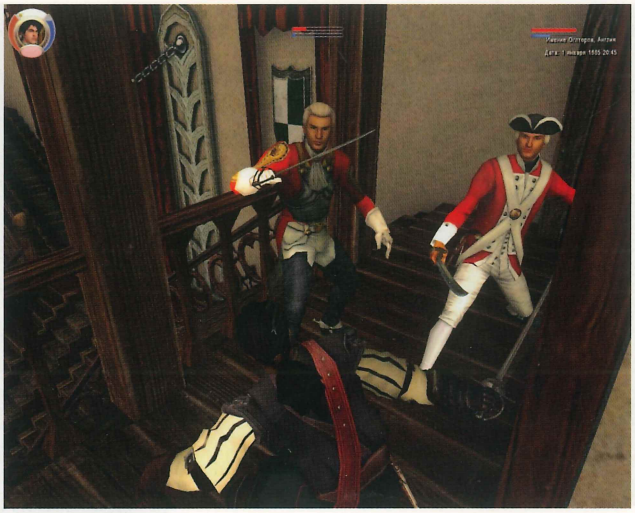
City of Abandoned Ships

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Seaward | **Phát hành:** Akella | **Ngày phát hành:** Quý 1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Chuyến phiêu lưu sẽ đưa người chơi đến với những vùng đất mới, những khu rừng nhiệt đới Nam Mỹ, khám phá những hang động bí mật trên các hòn đảo hoang trong vùng biển Caribê hoặc thử thời vận với tam giác quỷ Bermuda.

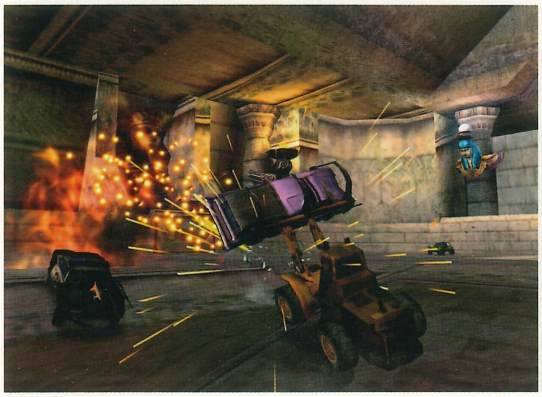


Liệu những nhiệm vụ hết sức phức tạp như giải đáp những vấn đề liên qua đến các bộ lạc bị mất tích, dụng độ những kẻ xấu, truy tìm kho báu... có khiến cho bạn trở thành một thuyền trưởng tài ba hay không?



Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Eat Sleep Play | **Phát hành:** SCEA | **Ngày phát hành:** 5/2/2008 | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** PS2



Bạn say mê những pha vừa rượt đuổi tốc độ cao trên đường cao tốc vừa "choảng" nhau bằng các màn ép xe, hãy đến với đấu trường Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition. Với phiên bản trên PS2, người chơi sẽ cầm lái những chiếc xe đồ sộ được trang bị tận răng, nào là động cơ tăng tốc, súng máy, phóng hỏa, cùng nhiều món đồ chơi độc đáo khác. Phần âm thanh và đồ họa của game được nhà sản xuất hứa hẹn là sẽ rất thực và hoành tráng, đặc biệt ở các pha va chạm và cháy nổ. Tuy không hỗ trợ chơi trực tuyến nhưng game cung cấp chế độ chơi đơn và chơi 2 người (chia đôi màn hình).

CLIVE BARKER'S UNDYING

ĐẬP TAN LỜI NGUYỀN

Khi nhắc đến Dreamworks Interactive, hầu như dân hâm mộ game đều nghĩ ngay đến thương hiệu Medal of Honor mà họ đã khai sinh trên hệ PlayStation vào năm 1999. Nhưng ít ai biết, ngoài việc được xem là có công đầu sinh ra dòng game nổi danh trên, hãng cũng từng đảm nhận thành công một tựa game kinh dị được giới chuyên môn đánh giá rất cao vào năm 2001 đó là Clive Barker's Undying. Game có sự tham gia của họa sĩ kiêm đạo diễn phim người Anh Clive Barker.

BÍ MẬT DÒNG HỌ COVENANT

Năm 1923, sau khi Đệ Nhất Thế Chiến kết thúc, cựu binh Patrick Galloway tình cờ nhận được một lá thư khẩn từ người bạn thân, Jeremiah Covenant. Trong thư Jeremiah cho biết sức khỏe của anh đang suy kiệt và đang rất cần sự trợ giúp của

CLIVE BARKER'S UNDYING	
PHÁT HÀNH	Electronic Games
PHÁT TRIỂN	Dreamworks Interactive
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	13/11/2007
ESRB	Mature
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 400MHz, RAM 64MB, VGA 16MB, HDD 350MB, Windows 95/98/Me, 1CD
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	PIII 500MHz, RAM 128MB, VGA 32MB, HDD 850MB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	P4 3GHz, RAM 2GB, VGA 256MB Ati 9800PE

Patrick để hóa giải một lời nguyền bí ẩn đang ám lên gia đình anh. Không mảy may hay biết nguy hiểm đang chờ đón, Patrick lên đường đến bờ biển Ireland để thăm hỏi người bạn thân sắp lìa đời.

Tại đây, anh biết được Jeremiah Covenant là anh cả trong đại gia đình 5 anh em: Jeremiah, Ambrose, Lizbeth, cùng cặp song sinh Aaron và Bethany. Jeremiah cho biết khi còn nhỏ anh và các em đã đọc trộm quyển sách huyền bí trong thư viện của cha. Đồng thời họ đã cố tình thực hiện một nghi lễ được ghi trong quyển sách, trên những vách đá cổ lớn gần nhà. Trò chơi tưởng chừng vô hại này đã vô tình chọc giận quỷ dữ và lời nguyền bắt đầu chụp xuống gia đình Covenant. Cứ đến tuổi trưởng thành, những thành viên của gia đình Covenant đều lần lượt mắc phải chứng bệnh điên và sau đó qua đời. Điều đặc biệt đã xảy ra khi Jeremiah là người duy nhất không chịu ảnh hưởng bởi lời nguyền trên.

Tuy nhiên, những người em của Jeremiah vốn đã qua đời bởi lời nguyền, nay bỗng đội mồ sống dậy và tìm cách hãm hại ông. Họ còn đe dọa rằng một ngày nào đó, ông cũng sẽ gánh chịu hậu quả như họ. Cùng lúc, trong lâu đài của dòng Covenant lần lượt xảy ra những vụ tàn sát đẫm máu, có những dấu hiệu cho thấy dược sắp đặt bởi những thế lực siêu nhiên. Không đành lòng để bạn thân gánh chịu lời nguyền oan nghiệt trên, Patrick tiến hành điều tra đồng thời lật mặt kẻ chủ mưu đứng sau những việc trên ...

KẾT HỢP ĐỘC ĐÁO

Cách chơi của Undying là sự hòa quyện độc đáo giữa những pha đấu súng nghẹt thở của game hành động góc nhìn thứ nhất, phép thuật phong phú, đặc trưng lên cấp của game nhập vai và chút rùng rợn của dòng game kinh dị. Nhờ sự kết hợp này đã giúp trò chơi sở hữu những điểm "ít dụng hàng" với bất kỳ game hành động nào cùng thời điểm, mà nổi bật trong số đó là hệ thống chiến đấu của game vô cùng đặc sắc.

Có nhiều cách khác nhau để bạn giải quyết, các trận dụng độ "như cơm bữa" trong trò chơi. Từ cách thông thường nhất thường gặp ở các game hành động là sử dụng súng ngắn, shotgun hai nòng để "lùa" đối phương ra xa. Nếu thích tiếp cận đối phương vừa giải quyết theo kiểu "năm ăn năm thua" bạn có thể cho chúng nhảy điệu "xi-lô" bằng đầu rồng (Tibtan War Cannon) và kết thúc bằng chiếc lưỡi hái tử thần (Celts). Cách khác là bạn có thể dùng tác dụng viên đá Gel'ziabar (có khả năng đẩy kẻ thù ra xa) để xử lý chúng nhanh gọn bằng cách cho bay ra ngoài bờ vực. Ngoài ra, để đối phó với những tên trùm "khó nuốt" trong trò chơi, bạn có thể thử

MẠNH
- Cốt truyện hấp dẫn.
- Hệ thống chiến đấu đa dạng.

YẾU
- Khuyết phần chơi mạng

qua món vũ khí Phượng Hoàng (Phoenix Weapon). Mỗi khi khai hỏa vũ khí này, một Phượng Hoàng lửa sẽ được phát ra và bạn điều khiển chú chim này sát thương đối phương.

Không chỉ đa dạng về số lượng vũ khí lựa chọn, điểm nổi bật khác của Undying chính là hệ thống phép thuật đa dạng mà bạn và Patrick, được học dần trong suốt chuyến phiêu lưu. Phép thuật trong game phân thành hai loại chính: hỗ trợ và tấn công. Nhánh tấn công có thể kể đến Ectoplasm, cho phép bắn hàng loạt tia sáng với tốc độ nhanh về phía đối phương. Trong khi đó, như tên gọi "Skull Storm", Patrick có thể niệm chú cho hàng loạt đầu lâu bay dồn dập đến mục tiêu và nổ. Nếu thích rảnh tay để thu lượm đồ dạc, tìm kiếm đồng minh giúp đỡ, bạn có thể niệm phép "Invoke" lên xác đối thủ vừa bị hạ.

Mặc dù nắm giữ vai trò có phần khiêm tốn hơn, nhưng những phép thuật hỗ trợ trong Undying cũng là những mắt xích quan trọng để bạn có thể giải quyết các câu đố trong trò chơi dễ dàng hơn. Ví như phép "Scrye" có tác dụng như một ống nhòm tầm nhiệt để bạn quan sát dễ dàng trong những nơi thiếu ánh sáng như hầm mộ, hang động. Đặc biệt hơn, bạn có thể quan sát và lắng nghe những hồn ma trò chuyện để xâu chuỗi các dữ kiện, nhằm tìm ra lối đi bí mật hoặc chìa khóa ẩn. Mặt khác, loại phép này còn giúp bạn vượt qua những cái bẫy ảo giác được sắp đặt khéo léo. Phép làm tăng tốc "Haste" ngoài tác dụng chính là giúp di chuyển và nạp đạn nhanh, nó còn có thể giúp bạn thực hiện những cú nhảy xa qua các bờ dốc cao. Ở thời điểm ban đầu, các loại phép thuật trong game có độ chính xác không cao và thời gian hiệu nghiệm rất ngắn. Tuy nhiên, bạn có thể bù đắp khuyết điểm này bằng cách nâng cấp chúng bằng các viên đá Amplified được giấu trong các khu vực bí ẩn của trò chơi.

NGHE, NHÌN MÀ... HOẢNG

Bên cạnh cách chơi sống động và hấp dẫn, Undying thành công còn nhờ có chất lượng đồ họa khá tuyệt, xây dựng trên engine đồ họa rất được ưa chuộng thời bấy giờ là Unreal Engine. Các hoạt động của các nhân vật rất tự nhiên và tinh tế, chẳng hạn ánh mắt buồn đầy ưu tư ẩn chứa sau cặp kính cận của Jeremiah. Đôi mắt điên dại, chất chứa thù hận, cùng khuôn mặt bị biến dạng hoàn toàn của Lizbeth. Chủng loại quái vật trong Undying không nhiều, nhưng để lại ấn tượng mạnh cho người chơi. Chẳng hạn đám Howlers với đôi tay dài sắc nhọn và cặp chân to khỏe có thể thực hiện những cú vồ rất ấn tượng. Các sinh vật Mon'to-shonoi có bộ mặt với những xúc tua mọc lởm chởm với chiêu độn thổ rất tài tình.

Nhạc nền rất ít được sử dụng trong Undying, nhưng hiệu ứng âm thanh mà trò chơi đem lại có thể khiến bạn mất bình tĩnh, nếu chẳng may thưởng thức trò chơi một mình trong đêm tối. Từ tiếng bước chân vội vã trong đêm, tiếng "kẽo kẹt" phát ra từ cửa gỗ, hay tiếng sấm giật liên hồi... đều được tái hiện rất sống động và tỏ ra rất hợp với khung cảnh âm u của trò chơi. Việc lồng tiếng trong game cũng được đầu tư đúng mức, nhờ bám sát nội tâm nhân vật. Một bất tiện hơi nhỏ của trò chơi là không hỗ trợ phụ đề, vì vậy để tường tận câu chuyện, bạn phải chịu khó phát huy khả năng nghe của mình khá nhiều.

ĐÁNG GIÁ

Nếu như sản phẩm mới nhất của thương hiệu Clive Barker, Clive Barker's Jericho ra mắt trong năm qua chưa đủ sức làm bạn thỏa mãn thì với một cốt truyện xuất sắc, cách chơi độc đáo và chất lượng âm thanh hàng "đỉnh", Undying rất đáng để bạn nghiền ngẫm lại trong thời gian rảnh rỗi.

TRUNG DŨNG

BẠN CÓ BIẾT

Mặc dù được đánh giá rất cao nhưng do doanh số bán của trò chơi rất "tệ" nên phần chơi mạng nhiều người và mục chơi co-op được dự tính sẽ cung cấp trong bản vá mới của game đã bị hủy bỏ. Đây cũng là lý do khiến EA không mặn mà với việc phát hành phiên bản kế tiếp của trò chơi. Song song đó, phiên bản Console của Undying cũng bị hủy bỏ. Tuy nhiên các game thủ sở hữu Mac vẫn có cơ hội thưởng thức trò chơi, khi phiên bản này được ra mắt vào tháng 6/2002.

Clive Barker's Undying cũng đã dành được giải game hay không ai chơi (Best Game No One Played) của tạp chí GameSpot.

Tháng 5/2005, game kinh dị Clive Barker's Demonik được hãng Majesco công bố. Tuy nhiên, do gặp phải vấn đề về tài chính đầu năm 2006, Majesco cũng tuyên bố hủy bỏ dự án này.

Nghệ thuật tấn công và phòng ngự trong PES 2008 PRO EVOLUTION SOCCER™

Mỗi phiên bản Pro Evolution Soccer (PES) chỉ tồn tại trong một năm, trước khi bị thay thế bằng một phiên bản mới hơn. Bên cạnh những đặc điểm gameplay cụ thể mà trong mỗi phiên bản đều có sự thay đổi từ ít tới nhiều, vẫn có những điều mà bạn có thể áp dụng dù đang chơi ở bất cứ phiên bản nào. Nắm vững những khái niệm và kỹ thuật cơ bản, xuyên suốt của dòng game PES theo 2 xu hướng tấn công và phòng ngự sẽ giúp bạn thích nghi với bất cứ phiên bản nào, tạo điều kiện vươn tới đỉnh cao trong thời gian ngắn nhất.

Tấn công

Điều đầu tiên cần làm rõ là bạn sẽ chơi tấn công theo phong cách nào. Điều này phụ thuộc vào khả năng của chính bạn, khả năng của cầu thủ bạn có trong tay, đối thủ của bạn là ai và cuối cùng là đặc điểm gameplay của phiên bản đang chơi. Đây là bốn điểm cơ bản mà mỗi gamer giỏi đều nắm rất vững cho dù bản thân đôi lúc không tự ý thức về điều đó.

Cũng giống như đa số các môn esport khác, các kỹ năng tấn công trong PES hết sức đa dạng và rất ít người chơi dám khẳng định mình nắm vững và thực hiện nhuần nhuyễn toàn bộ các kỹ thuật trong game. Bạn tương đối vụng về nhưng lại thích áp dụng lối chơi rê dắt, bạn có thị lực yếu, phản ứng không nhanh nhạy nhưng lại thích lối chơi bật tường chóng mặt... Bạn có thể là một "chuyên gia" rê dắt bóng, nhưng nếu sử dụng Liverpool hay Bayern Munchen, những đội bóng không mạnh về kỹ thuật và tốc độ, thì bạn sẽ gặp rất nhiều khó khăn khi triển khai lối chơi ấy. Bạn giỏi không chiến và thích lối chơi dãn biên tạt cánh kiểu Anh nhưng lại dùng Barcelona để thi đấu, như vậy là bạn đang tự làm lãng phí tài năng của mình. Những điểm yếu như thế này sẽ khiến bạn không thể tiến xa, thậm chí làm cho bạn nhàm chán. Muốn tránh khỏi tình cảnh đó rất đơn giản, bạn hãy xác định rõ mặt mạnh, mặt yếu của bản thân mình, đồng thời chọn đội bóng phù hợp trước khi quyết định sẽ chiến thắng đối thủ như thế nào.

Điều thứ hai cần lưu tâm là chọn lối chơi phù hợp với cầu thủ. Không thể bắt Eto'o chơi đánh đầu như Crespo, hoặc không thể bắt Luca Toni cầm bóng tả xung hữu đột như Ibrahimovic. Điều này rất quan trọng vì khi thi đấu PES, phong độ của cầu thủ là ngẫu nhiên (random), bạn không thể lúc nào cũng có trong tay đội hình ưng ý nhất và khi ấy, sử dụng tốt các cầu thủ dự bị bằng việc áp dụng lối chơi phù hợp với họ sẽ tăng xác suất chiến thắng của bạn lên đáng kể.

"Biết người biết ta, trăm trận trăm thắng", dù đã hiểu rõ về bản thân mình nhưng lại mù tịt về đối thủ thì trừ khi bạn ở trình độ vượt trội, nếu không bạn sẽ gặp vô số khó khăn trong mỗi trận đấu. Tất nhiên trong các giải đấu, khi bạn thi đấu với một người bất kỳ chưa quen biết, bạn không thể nào nắm rõ hoàn toàn điểm mạnh, điểm yếu của đối thủ. Nhưng bạn hoàn toàn có khả năng đoán biết lối chơi từ việc xem đối thủ sử dụng đội bóng nào và đội hình nào. Barcelona hay Arsenal không phải là những đội chống bóng bổng tốt, AC Milan có hàng hậu vệ bọc lót tốt nhưng không mạnh trong việc tranh chấp thể lực... Những suy luận ban đầu như thế này sẽ giúp bạn chuẩn bị tốt hơn trước khi vào trận. Ngoài ra, việc cộng đồng

PES Việt Nam phân tán thành các nhóm nhỏ tại các điểm chơi game dịch vụ cũng dẫn tới thực tế là các phong cách, trường phái cũng phát triển theo từng khu vực, bạn có thể dựa vào "xuất thân" của đối thủ để đoán biết lối chơi của anh ta.

Yếu tố cuối cùng giúp bạn quyết định phong cách tấn công là đặc điểm gameplay của phiên bản đang chơi. Lời khuyên dành cho người chơi ở trình độ từ trung bình khá trở xuống là hãy làm những gì đơn giản nhất để ghi bàn. Mỗi bản PES đều có một số kỹ năng được Konami ưu ái hơn những kỹ năng khác hoặc những lỗi (bug) mà bạn có thể tận dụng để tấn công dễ dàng hơn. Cú "quăng giày" (hay còn gọi là hidden strong shot, cách sút bóng 1 chạm khi vừa nhận bóng) trong PES6 hay những pha sút góc gần trong PES 2008 chắc chắn đem lại nhiều bàn thắng cho bạn hơn là những kỹ năng cao cấp, những "độc chiêu" như super cancel (ấn tổ hợp nút R1R2 nhằm huỷ tác dụng của nút vừa ấn trước đó), biến thể cách sút được sử dụng nhất là nút vuông R1R2 (cầu thủ co chân nhưng không sút bóng, trên màn hình xuất hiện thanh lực, thủ môn đối phương thường đổ người khi gặp động tác này).

Phòng ngự

Tương tự như trong tấn công, nghệ thuật phòng ngự cũng có những đặc tính căn bản mà mỗi người chơi cần hiểu rõ. Ba đặc tính đó có thể được nêu một cách ngắn gọn bao gồm xác định phong cách phòng ngự, xác định đội hình và bắt bài.

Phong cách phòng ngự là khái niệm hẹp hơn khái niệm phong cách tấn công, chủ yếu liên quan tới việc bạn sử dụng cursor setting (chỉnh tốc độ thay đổi con trỏ chọn cầu thủ như thế nào). Việc tùy biến cursor setting trong PES có thể chia ra hai trường phái. Thứ nhất, sử dụng setting full auto hoặc auto ở mức cao. Trong trường hợp này lối chơi phòng ngự nên áp dụng là áp sát, gây sức ép liên tục lên đối thủ. Điều này tương đối dễ hiểu, vì khi cursor của bạn có tốc độ chuyển từ cầu thủ này sang cầu thủ khác cao, bạn sẽ dễ dàng tiếp cận cầu thủ có bóng của đối phương một cách nhanh nhất. Thứ hai, khi dùng setting auto ở mức thấp hoặc manual, tuy tốc độ chuyển cầu thủ chậm lại nhưng bạn sẽ có khả năng điều khiển cùng một lúc nhiều cầu thủ hơn và lấp các khoảng trống tốt hơn. Việc set cursor theo cách này thường đi liền với việc sử dụng nút vuông (cầu thủ máy tự động gây sức ép trong phòng ngự). Trong phiên bản PES 2008, phòng ngự theo phong cách thứ hai này được ưa chuộng hơn vì tiền đạo có rất nhiều ưu thế trong các pha một đối một.

Đội hình phòng ngự, phong cách phòng ngự và phong cách tấn công liên quan chặt chẽ với nhau. Nếu bạn không cần sử dụng quá nhiều cầu thủ để tấn công, thì bạn sẽ có điều kiện tạo một hàng phòng ngự đông người, và khi đó nên áp dụng cách phòng ngự thiên về bọc lót. Còn nếu bạn cần một số lượng lớn cầu thủ tham gia vây hãm khung thành đối phương, thì bạn phải sẵn sàng cho các hậu vệ của mình dâng cao và khi đó việc phòng ngự bằng cách áp sát gây sức ép sẽ khả thi hơn vì với một vài cầu thủ trụ lại ở sân nhà, bạn sẽ rất khó lấp hết các khoảng trống. Đi liền với việc này, bạn cũng cần sẵn sàng chơi rắn nếu bị đối thủ vượt qua ở các vị trí quan trọng. Việc xây dựng đội hình phòng ngự ngoài số lượng còn có một số yếu tố khác như mũi tên di chuyển của các cầu thủ, việc thiết lập vai trò cho mỗi vị trí phòng ngự, mức độ của backline (lùi về) và offside trap (bẫy việt vị). Những tinh chỉnh đó có mối liên hệ ràng buộc với nhau và với lối chơi của từng người, vì thế chỉ bạn mới quyết định được sẽ áp dụng chúng như thế nào. Tuy vậy, hiện việc thiết lập vai trò của hậu vệ cánh thành trung vệ đang được áp dụng phổ biến ở cả Việt Nam và trên thế giới.

Nếu coi mỗi trận đấu PES là một ván cờ, thì khi bạn suy nghĩ trước đối phương một nước, bạn sẽ có nhiều cơ hội chiến thắng. Việc tính trước một nước này dựa hoàn toàn vào kinh nghiệm thi đấu của mỗi người và đây cũng là yếu tố để phân biệt một cao thủ và một người chơi bình thường. Vậy làm thế nào để bắt bài đối thủ, làm thế nào để biết anh ta sắp làm gì khi tình huống trên sân luôn rất đa dạng và thay đổi liên tục? Câu trả lời thực ra không quá khó nếu bạn thực sự chú tâm và biết cách tư duy. Mỗi hành động của đối phương trong quá trình tấn công đều nhằm tới mục đích tối cao là ghi bàn. Và như phần trên đã trình bày, trong PES không phải mọi kỹ năng ghi bàn đều có xác suất tương đương nhau, chính vì vậy khi phòng ngự bạn có thể tận dụng điều này. Một hàng phòng ngự lý tưởng là hàng phòng ngự luôn luôn ứng phó tốt với mọi nguy cơ, tuy nhiên trong thực tế không tồn tại điều này. Hàng phòng ngự của bạn luôn có kẽ hở, luôn có khoảng trống và điểm yếu để đối thủ tận dụng. Nhiệm vụ của bạn là làm sao lấp kín những sơ hở đó không để đối thủ tới thẳng khung thành. Nói cách khác, phòng thủ chặt chẽ tại các vị trí quan trọng chính là một cách bắt bài đối phương ở mức độ tổng quát.

Xét trong từng pha bóng cụ thể, việc bắt bài đối thủ sẽ dựa chủ yếu vào việc bạn nắm rõ kỹ thuật của phiên bản đang chơi và lối chơi của đối thủ tới mức nào. Mỗi cầu thủ trong PES có đặc điểm khác nhau về đi bóng, về khả năng phối hợp và mỗi đối thủ thuộc trường phái khác nhau có lối chơi khác nhau, bạn hãy dựa vào đó để tính trước nước đi của đối phương. Chẳng hạn một người dùng Inter Milan với đội hình 442 nhiều khả năng sẽ áp dụng lối chơi dãn biên có sử dụng tạt cánh, người khác dùng Barcelona với đội hình 433 thường tận dụng hai tiền đạo ở biên xâm nhập vào nách vòng cấm địa. Những thủ thuật tương tự có thể được dùng để đi trước đối thủ một bước...

Lời kết

Tấn công và phòng ngự là hai mặt của bóng đá và chúng luôn có sự bổ sung cho nhau. Không thể tấn công hiệu quả nếu không có một hậu phương vững vàng, và ngược lại, một hàng phòng ngự dù chắc chắn tới đâu cũng sẽ đổ vỡ nếu không có các phương án gây sức ép lại đối thủ. Vì vậy, muốn vươn tới đẳng cấp của một cao thủ PES, bạn phải hoàn thiện cả hai kỹ năng này. Hy vọng bài viết giúp được bạn phần nào trong việc đó.

HOÀNG DUY

LỘC XUÂN

Trận pháp cho từng người trong Granado Espada

Trong thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) truyền thống, các thế trận chỉ diễn ra khi có những cuộc công thành chiến hay PvP qui mô nhỏ. Nhưng trong Granado Espada (GE), mỗi người chơi đều có thể tự lập trận pháp nhờ vào các tuyến nhân vật đa dạng.

Luyện cấp không nhất thiết phải cần lập trận. Nhưng nếu lập trận mà thu hút và diệt được nhiều quái vật và giúp tăng cấp nhanh thì còn gì thú vị bằng.

Khái niệm lập trận không mới trong MMORPG trên toàn cầu và tại VN. Các chiến thuật đã được nhiều bang, hội nghiên cứu và ứng dụng khi công thủ thành trong nhiều MMORPG đã được phát hành tại VN như MU, Võ Lâm Truyền Kỳ, Thế Giới Hoàn Mỹ. Nhiều game thủ cũng luyện cấp bằng cách lập trận. Chẳng hạn, trong Thế Giới Hoàn Mỹ, các Vũ Linh và Pháp Sư lập trận, còn Thần Thú và Kiếm Khách thì chạy vòng quanh dụ quái vật về rồi "xử đẹp".

Tuy nhiên, hầu hết việc lập trận như trên đòi hỏi sự phối hợp của tối thiểu 2 người chơi khác nhau. Còn việc lập trận ở cấp độ từng người chơi thì hầu như chưa xuất hiện. Bởi từ trước đến giờ, mỗi người chơi chỉ điều khiển được 1 nhân vật. Nhưng nếu bạn đến với Granado Espada (GE), việc sử dụng dụng trận pháp là "chuyện thường ngày ở huyện" với từng game thủ.

Granado Espada (http://ge.iahgames.com) là một trong số những MMORPG hiếm hoi trên thế giới có hệ thống điều khiển đa nhân vật (Multi-character Control, viết tắt là MCC). Nhưng chính sự đông đảo và đa dạng của các tuyến nhân vật đã trở thành sự thách thức đối với game thủ: Làm sao để luyện cấp cho tất cả nhân vật mà mình yêu thích (hoặc bắt buộc phải luyện)? Câu trả lời: Luyện cấp cùng với sự bảo bọc của Jack và Catherine the Summoner (viết tắt là Cath).

Nào cùng hạ trại với Jack

Gã kỹ sư già khằn xấu xí, cổ đeo khăn quàng đỏ lại là nhân vật yêu thích của đa số game thủ GE. Jack có thể dễ dàng thu phục đến nỗi nhiều game thủ xem thường giá trị của hắn. Nhưng những trụ pháo (turret) mà hắn xây lên là nỗi kinh hoàng của lũ quái vật trên khắp lục địa Granado. Chính các trụ pháo này cho phép tạo ra trận thế theo từng địa hình, tùy ý người chơi. Điều bạn cần làm là chọn Jack làm leader (trưởng nhóm). Hãy cho cả nhóm đánh tự động và khi các nhân vật kia hết máu thì nhấn F4 để gọi 2 nhân vật còn lại về. Khi quái vật rượt theo, chúng sẽ bị "nuốt chửng" bởi các nòng pháo của Jack.

Đây là cách để dùng Jack làm "bảo mẫu" cho các nhân vật mà bạn muốn luyện lên cấp. Chẳng hạn, nếu muốn luyện 1 hiệp sĩ đánh cận chiến (fighter), bạn hãy luyện hiệp sĩ này chung với Jack cùng 1 "healer" hay nhân vật có khả năng bơm máu (scout, Soho hay Emilia the Sage, Viki v.v.). Các healer có vai trò hồi sức cho các Jack và nhân vật còn lại.

Với cách lập trận của Jack, thường game thủ sẽ dọn sạch các căn phòng trong hầm ngục hay vùng đất bị lãng quên (Forgotten Territories) rất nhanh. Và nếu như khu vực đó số lượng quái vật đông và dữ dằn thì đó chính là điều kiện đủ để hệ thống pháo trận của Jack hoạt động hiệu quả. Hãy cố gắng dành dụm để mua cặp nhẫn "cannon turret" hay "siege cannon turret" để Jack có thể xây dựng thêm trụ pháo. Trong nhiều trường hợp, nếu bạn muốn cả 3 nhân vật chủ động tìm và diệt quái vật thì hãy trang bị cho Jack cây thương (polearm) để cùng chiến đấu trong khi các trụ pháo vẫn không ngừng khạc đạn. Trong các cuộc chiến giành lãnh thổ, các trụ pháo của Jack cũng đóng vai trò không nhỏ trong việc ngăn bước quân địch.

Sau khi phiên bản 2.4 ra đời, Angie Shirley đã xuất hiện. Không chỉ biết xây trụ pháo tấn công mà còn biết dựng các công trình phòng thủ, Angie tỏ ra vượt trội Jack. Tuy nhiên, nếu bạn không có nhiều tiền "vis" để thu phục Angie thì chỉ cần Jack cũng đủ.

Điều cần lưu ý là các trụ pháo siege cannon turret không có khả năng phòng thủ trên không. Thứ hai, Jack phù hợp hơn với các chiến thuật tấn công trên mặt trận cố định. Nếu muốn di chuyển nhiều mà có khả năng càn quét lớn thì hãy nghĩ đến cô con gái của tiến sĩ Torsche.

Cath: Pháo đài di động

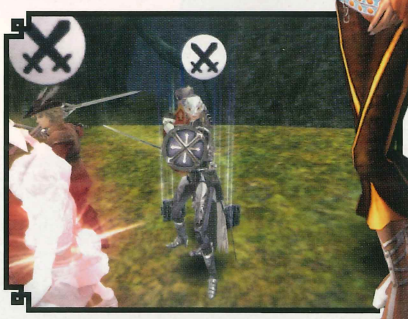
Walter đánh cận chiến, sát thương bằng lửa. Lloyd tấn công bằng súng trường. Sasha phóng chưởng điện. Helena "quét" quái vật bằng chổi. Victor có những cú đấm mạnh mẽ. Năm loại búp bê mà Cath có thể triệu hồi không "ngán" bất kỳ kẻ nào trên con đường luyện cấp. Tiến sĩ Torsche quả nhiên có cô con gái rượu tuyệt diệu.

Thật không ngoa nếu ta gọi Cath là "pháo đài di động" và là lựa chọn đáng giá nếu bạn vừa muốn luyện cấp vừa muốn di chuyển. Hãy để Cath làm leader và di chuyển bằng nút Control + chuột trái; hoặc click chuột tấn công vào từng quái vật; hoặc dùng phím Space để đánh bằng trạng thái Patrol. Các nhân vật còn lại sẽ tiến lên tấn công trước và Cath sẽ theo sau. Lỡ như lũ quái vật quá mạnh, hãy nhấn F4 để các đồng đội quay về; các búp bê của Cath sẽ "xử đẹp" kẻ nào bén mảng lại gần. Tương tự như cách luyện cùng Jack, bạn có thể cho 1 healer gia nhập cùng nhân vật muốn luyện cấp. Trong trường hợp healer không cần thiết, bạn có thể thay thế bằng một lính ngự lâm muskeeter hay các pháp sư wizard, elementalist hoặc các hiệp sĩ fighter. Cần nhớ mua bình máu và mana để phục hồi điểm HP khi cần thiết cũng như hồi nhanh điểm SP để nhanh chóng tạo ra thế trận búp bê.

Bạn có thể dùng Cath luyện từ level 1 chung với các nhân vật khác hoặc có thể dùng thẻ Cath cấp cao được các bạn chơi khác rao bán (mercenary card). Cần lưu ý là sự khác biệt về level giữa các nhân vật trong cùng family của bạn có thể sẽ không mang lại số điểm kinh nghiệm nhiều như mong muốn. Bạn có thể tham khảo thêm về các vấn đề liên quan đến việc luyện cấp từ các bài viết của Cheesecake tại các diễn đàn của K2 (www.swordofthenewworld.com) hay IAH Games (www.ge.iahgames.com).

Bài viết này chỉ để cập đến cách dùng trận pháp búp bê và trụ pháo, các máy dao quay (rotating blade) của Jack và Angie trong việc hỗ trợ luyện cấp trong GE, chứ chưa bàn về các cách luyện khác như AFK levelling, PvE Raid Boss, PvP Clan War v.v. Cần nhấn mạnh hơn, đây là việc dùng trận pháp để luyện cấp cho từng người chơi một mình, chứ không phải một nhóm nhiều người chơi cùng lúc. Đây là tính năng chỉ có ở một vài game trên thế giới, trong đó có Granado Espada.

PHI BẰNG



Binh pháp Tôn Tử trong MMORPG

Xét ra thì 36 kế trong binh pháp được áp dụng rất nhiều trong các lĩnh vực như chính trị, quân sự, kinh tế ngoại giao... Nếu bạn chưa cảm thấy thỏa mãn với bài viết "Binh pháp Tôn Tử với console" (ID: G0702_65), mời bạn xem qua vài kế thường được áp dụng trong MMORPG.

TRÊN CHIẾN TRƯỜNG

1. Đương đông kích tây (Đánh lạc hướng đối phương)

Phe sử dụng kế "đương đông kích tây" thường tập trung các huynh đệ trong bang hội để chuẩn bị đi... đồ sát những thế lực "nghịch ý" đang mải mê luyện cấp. Cứ như vậy, khi đã khiến đối phương chỉ biết lo đối phó với mình thì phe này (có thể sử dụng các nhân vật khác) lại ung dung "ăn" một con boss trong game cho các vật phẩm giá trị nào đó mà không sợ có kẻ quấy nhiễu. Đối với một bang hội mạnh, chuyện vài cá nhân tình nguyện (hoặc theo sự phân công trước) đi "quấy rối" đối phương để phe mình thoải mái săn boss là... bình thường.

Nguyên tắc của kế "đương đông kích tây" là phải giữ bí mật và nắm được thế chủ động. Điều kỵ khi dùng kế này là để lộ cơ, tức là mất hết khả năng phòng bị hoặc chuẩn bị. Vì nếu đối phương biết bạn chủ tâm săn boss, hoặc do "ngựa quen đường cũ", thì họ sẽ tìm cách đối phó, quấy rối để trả đũa.

2. Điệu hổ ly sơn (Dụ hổ ra khỏi rừng)

Kế "Điệu hổ ly sơn" là nhử, dụ hay khuấy động làm cho hổ ra khỏi rừng. Kế này có hai lối: một là nhử hổ ra khỏi rừng để dễ dàng giết hổ. Hai là đuổi hổ đi để dễ "thanh toán" những kẻ vẫn dựa oai hổ mà hoành hành.

Những kẻ "ăn theo" thường dựa vào trình độ, bản lĩnh của "anh hùng" (một nhân vật mạnh nào đó trong game) để kiếm lợi cho bản thân, hoặc tham gia "đánh hội" khi xảy ra giao tranh. Do hạn chế về quân số và thực lực, hoặc vì một nguyên do nào đó, mà bạn (hoặc phe của bạn) không thể trực tiếp đối chọi với đối phương.

Đầu tiên, bạn hãy tìm xem một người mà "anh hùng" quý mến (thường là "bà xã" hay một người bạn thân của "anh hùng" nào đó) đang "tung tăng nhảy nhót" ở đâu trong game. Sau đó, cho người quấy rối để... anh hùng ra tay "nghĩa hiệp", như cứu mỹ nhân chẳng hạn. Khi hổ đã ra khỏi núi, bạn có thể cho bọn "ăn theo" kia nếm mùi lợi hại, hoặc tập trung binh lực để "dập" cho anh hùng một trận tả tơi.

3. Minh tri cố muội (Biết rõ mà như không biết)

Kế "Minh tri cố muội" là biết thật rõ chuyện đấy, nhưng làm ra vẻ không hay biết gì, với mục đích là lẩn trốn tất cả những tiếng thị phi nghi hoặc.

Vì lý do nào đó mà bạn không muốn tham gia một trận đánh nhau chí mạng giữa các phe phái, bang hội. Để tránh tiếng, bạn có thể cho nhân vật chính tạm thoát khỏi game, dùng một nhân vật phụ nào đó (mà chẳng ai biết đến) để theo dõi chiến sự, khi nào "trời yên bể lặng" thì mới vào game trở lại, tiếp tục... cày cuốc.

Kế này cũng khá hữu dụng khi bất chợt có một kẻ đáng ghét, khó ưa nào đó lên tiếng mượn tiền, hoặc một món đồ vật quý giá của bạn. Bạn có thể lập tức thoát game để né tránh nếu chẳng muốn cho mượn khó nói lời từ chối. Tất nhiên, lần sau gặp lại, câu trả lời cho sự chất vấn của đối phương sẽ là do mạng bị dis (disconnected – mất kết nối), hoặc thảm hại hơn nữa là do cúp điện bất tử nên không vào được game. Tất nhiên, chuyện

Những cuộc chiến ác liệt kéo theonhững cuộc mua bán vật dụng hỗ trợ.

Hai đánh một không chột cũng què!

cúp điện hay mạng mất kết nối ở VN là quá bình thường, trừ khi bạn và kẻ kia... ngồi chơi gần nhau thì mới bị lộ!

4. Mỹ nhân kế (Kế dùng gái đẹp)

"Mỹ nhân kế" là dùng gái đẹp để làm xoay chuyển, thay đổi tình thế mà những kế khác dường như không còn tác dụng.

Dễ thấy nhất là trường hợp các anh hùng vì tranh quyền làm "ông xã" của các nhân vật nữ nên là nguyên nhân đưa đến các cuộc chiến "giành gái ảo" trong game. Đôi khi, chỉ cần có một nhân vật nữ xinh xắn cùng lối nói chuyện "dễ thương, ngoan hiền", chắc chắn bạn sẽ dễ dàng "cưa đổ" không ít anh hùng nổi tiếng trong game, khiến họ tự nguyện trở thành "vệ sĩ" cho mình, hoặc cung phụng một số món đồ đáng giá.

Dù "ma cũ" dạo gần đây đã biết tự bảo vệ mình trước người đẹp, vì có nhiều game thủ nam sử dụng nhân vật nữ nhưng anh hùng vẫn khó... vượt ải mỹ nhân!

5. Tá đao sát nhân (Mượn đao giết người)

Kế "Tá đao sát nhân" là mượn dao để giết người, hoặc mượn tay người khác để triệt hạ kẻ địch của mình.

Trên bước đường hành tẩu giang hồ, có thể bạn sẽ đụng chạm, có hiềm khích với 1 số nhân vật khác. Bạn có thể nhờ cậy các nhân vật khác (thường có trình độ, đẳng cấp cao hơn đối phương) đánh cho chúng một trận "biết tay". Đối phương đến "chết" mà cũng chẳng biết lý do mình bỗng dưng bị kẻ khác ra tay hạ thủ!

6. Nhất tiễn song điêu (Một mũi tên hạ hai con chim)

Kế "Nhất tiễn hạ song điêu" là dùng một mũi tên bắn chết hai con chim. Ý của mưu kế này là dùng sức lực tối thiểu để đạt đến hiệu quả tối đa.

Để diệt bớt, hoặc làm suy yếu thực lực của 2 bang hội mạnh, bạn chỉ cần dùng một nhân vật khác, khích tướng để cho 2 phe này đối nghịch và đánh nhau dữ dội. Như thế là bạn đã dùng thành công kế "Nhất tiễn song điêu" rồi đấy. Nếu có thêm nhiều bang hội, phe phái cũng bị kéo vào cuộc chiến kia, tức là khi ấy sẽ có thêm chừng ấy "điêu" bị "nhất tiễn" của bạn bắn phải! Lúc này, "thần tiễn" không ai khác ngoài chính bạn!

7. Khích tướng kế (chọc giận)

"Khích tướng" là kế chọc cho đối phương nổi giận, mà nổi giận sẽ mất sáng suốt, thiếu suy nghĩ, không tự chủ được. Khích tướng còn là khơi dậy cái hùng khí của người khác để người ấy làm việc cho ta.

Cách thường dùng nhất là... đấu khẩu để chọc tức đối phương. Nếu đối phương chịu không nổi phải thoát game, hoặc đi chiến đấu mà mang một bầu "tâm sự" đầy bực tức, ấy là bạn đã thành công. Để "võ mồm" kiểu này hữu hiệu, bạn cần có "da mặt dày" cùng cách sử dụng ngôn từ khéo léo.

Kế "Khích tướng" cũng thường được sử dụng để thực hiện được 2 kế "Tá đao sát nhân" và "Nhất tiễn song điêu" đã nêu ở trên.

8. Phản gián kế

"Phản gián kế" là dùng người của đối phương lừa dối đối phương, dùng kế địch lừa địch, có thể xem là "gậy ông đập lưng ông".

Bằng các nhân vật khác nhau, và sử dụng nhiều "thủ thuật" riêng của mình, bạn tìm cách "moi" những thông tin mật của bang hội đối phương từ một nhân vật cao cấp thuộc bang hội ấy.

Cách thường được dùng nhiều nhất là xây dựng mối quan hệ tốt đẹp, có thể là cùng "sống chết" với đối tượng cần sử dụng để lấy thông tin. Còn cách nhanh và hiệu quả nhất là tung tiền (tính bằng đơn vị VND hoặc USD) để mua lại tài khoản chứa nhân vật kia!

9. Khổ nhục kế (Hành hạ thân xác mình để người ta tin)

"Khổ nhục kế" là hành hạ mình, hoặc người của mình, rồi đem cái thân xác bị hành hạ ấy để làm bằng chứng mà tiếp cận với địch để hoàn thành một âm mưu nào đó.

Nếu không thực hiện được "Phản gián kế", bạn sẽ phải tự cài người của mình vào bang hội của đối phương bằng "Khổ nhục kế", sau khi đã khai trừ người của mình thông qua những cuộc "thanh trừng nội bộ", hay vì nhân vật đó "ầu ơ ví dầu" chẳng hạn.

NƠI THƯƠNG TRƯỜNG

10. Du long chuyển phượng (Biến rồng thành phượng)

Kế "Du long chuyển phượng" là biến cái này thành cái kia. Trong dân gian thường gọi là "treo đầu dê, bán thịt chó".

Kế này rất thường được giới gian thương (mua gian bán lận) sử dụng. Họ mở cửa hàng bán một món vật phẩm quý (đồ trong game), nhưng khi giao dịch lại đánh tráo một món khác có hình dáng tương tự (dĩ nhiên là giá trị thấp hơn). Hoặc đánh vào lòng tham của người chơi khi hấp tấp thấy giá rẻ mà không kiểm tra kỹ món đồ. Trong trường hợp này, chỉ có cẩn thận mới không làm bạn bị thiệt, nhưng cẩn thận quá đôi khi sẽ khiến bạn vụt mất những món hời chênh nhau bạc triệu chỉ do người bán vô tình treo giá thiếu... một con số 0!

11. Man thiên quá hải (Dối trời qua biển)

Có bao giờ bạn tự hỏi tại sao cùng 1 món hàng nhưng mức chênh lệch về giá giữa 2 người chơi ngồi sát nhau (hoặc cách đó không xa) lại đáng kể? Do cạnh tranh? Hay là gì khác? Tạo mức giá bán chênh lệch chính là một "xảo thuật" của những tay gian thương tạo nên cảm giác khác biệt, đánh lừa khiến người mua vì "ham của rẻ hơn" mà mất cảnh giác. Một tình huống khác, có một nhân vật rao mua hàng trên kênh thế giới (là kênh ai cũng có thể nhìn thấy được). Nếu có món hàng đó và muốn bán, bạn sẽ lập tức liên hệ với bên nhân vật kia và ngã giá. Trong lúc đang thương thảo, có 1 nhân vật cũng rao bán món hàng trên ngang bằng (có thể là hơi thấp chút xíu) với mức giá mà nhân vật trước muốn đặt. Tất nhiên, kẻ mua sẽ có cơ hội làm giá khiến bạn "bối rối"... và dễ chấp nhận mức giá của đối phương.

12. Tiên phát chế nhân (Ra tay trước để chế phục đối phương)

"Tiên phát chế nhân" là ra tay trước để chiếm ưu thế, để đoạt lợi, để bắt lấy

Tạo sự chênh lệch có phải là sự không ngoan?

sự chiến thắng, tương tự như "Tiên hạ thủ vi cường".

Trong giao thương, kế này thường được sử dụng để áp giá bán cụ thể cho 1 món hàng. Người bán sẽ đưa ra một mức giá cao hơn giá thị trường để cho người mua trả giá, tuy nhiên, người bán sẽ không bán nếu như giá thương lượng thấp hơn giá thị trường. Những người thực sự muốn mua món hàng trên rất dễ bị áp giá, mà phần lớn đối tượng này không có nhiều thời gian đi "shopping".

13. Phản khách vi chủ (biến khách thành chủ)

"Phản khách vi chủ" là trong đấu tranh đang ở vào thế bị động nên phải tìm kế hoạch đến chủ động, khách vốn là địa vị bị chi phối, mọi việc đều do chủ đặt định sắp xếp. Đây là một nguyên tắc thường dùng trong những cuộc "đấu trí" của phường gian thương.

Người sử dụng kế thường buộc đối phương đưa ra mức giá bán hoặc mua bằng những yêu cầu như "bạn thực sự muốn bán với giá bao nhiêu?" hoặc "nếu bạn cho mức giá hợp lý thì mình sẽ bán". Có được giá hời, họ sẽ làm bộ trả giá thêm vài câu rồi tỏ vẻ hài lòng muốn giao dịch, còn với mức giá không được "đẹp", họ sẽ nhanh chóng từ chối. Rõ ràng là nếu không nắm được giá thị trường, thì bạn sẽ rất dễ rơi vào cái bẫy giá này.

14. Vô trung sinh hữu (Không có làm thành có)

Kế "Vô trung sinh hữu" là từ không mà tạo thành có, thường là "chọc trời khuấy nước" làm sự việc rối beng sự việc, tung tin đồn, gây xáo trộn rồi dựa vào đó mà thủ lợi.

"Giang hồ" ai cũng chăm chăm làm "trâu vàng đất Việt", suốt ngày lầm lũi

---

Chương trình "Quest & Awards" do FPT ELEAD và Thế Giới Game phối hợp thực hiện đã kết thúc tốt đẹp. Chúc mừng 11 bạn trở thành chủ nhân của những giải thưởng hấp dẫn.

STT	Họ tên	Giải thưởng	Địa chỉ	Điện thoại	Email
1	Phan Ngọc Hải	PLAYSTATION 3	Số 9 Trương Định, KP.6, P.1, Đông Hà, Quảng Trị	098 7662737	phan_ngoc_hai@yahoo.com.vn
2	Huỳnh Thanh Liêm	Bộ The SIMS STORIES	Khu phố 2, Số 622, Thị Trấn Củ Chi, TP.HCM	093 7 177 839	boy_way510@yahoo.com
3	Thái Quang Tuấn		1A Lý Thường Kiệt, P.7, Q. Tân Bình, Tp.HCM	097 4 510 570	
4	Nguyễn Trí Tuấn Kiệt		370/1 Quốc Lộ 1A, Thủ Thừa, Long An	072. 827710	tuan_kiet185@yahoo.com
5	Thái Công Huân		41/40 Lê Văn Linh, P. 13, Q.4, Tp.HCM	08.8254211 090 6760 616	thai_conghuan@yahoo.com.vn
6	Nguyễn Đức Đạt		277/12 Nguyễn Thái Sơn, P.7, Q. Gò Vấp, Tp.HCM	08. 9850621	dynastywarios@yahoo.com
7	Nguyễn Trọng Hiếu	Bộ FIFA 08	12/2 Đường 38, P. Hiệp Bình Chánh, Q. Thủ Đức, TP. HCM	090 8967729	verybanh@yahoo.com
8	Trần Duy Nam		232/29 Ngô Quyền, P.8, Q.10, Tp.HCM	08. 8723003	duynam@live.com
9	Đặng Thái Dương		40 Trần Quý Cáp, Diên Khánh, Khánh Hoà	095 850 5800	lasthero911@yahoo.com
10	Nguyễn Hữu Phương		Số 10, Ngách 34/178 P. Vĩnh Tuy, Hai Bà Trưng, Hà Nội	04. 6339295	billgates_boss2000@yahoo.com
11	Phạm Đăng Khoa		86/1 Bùi Văn Danh, Long Xuyên, An Giang	076. 845549	zxzhuynhlongzxz@yahoo.com.vn

Giải thưởng: Giải đặc biệt là 01 bộ Playstation 3, 05 giải đồng hạng là 01 bộ The SIMS STORIES và 05 giải đồng hạng là 01 bộ FIFA 08.

Mời các bạn có tên trong danh sách nhận giải thưởng tại:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
ĐT: (84.8) 9304 324 - **Fax:** (84.8) 9304 338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Phòng 903, Tầng 9, Tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 5121 819 - **Fax:** (84.4) 5121 822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

** Ghi chú: Các bạn ở tỉnh nhận giải thưởng sẽ chịu chi phí gửi bưu điện.*

Đại diện công ty FPT với lá phiếu giải đặc biệt.

luyện cấp độ thì sẽ chẳng có đánh nhau, chẳng ai màng đến việc tung tiền ra để trang bị "vũ khí, giáp trụ" cho nhân vật của mình. Như thế há chẳng phải các món đồ bán trong "shop" của các trò chơi tính phí do bán đồ (item), dù có khuyến mại rầm rộ, đều bị ế hàng cả sao? Thế nên, phải tìm cách để chiến tranh nổ ra, thì những món đồ hỗ trợ (tăng các chỉ số nhân vật, tăng điểm kinh nghiệm...) mới tiêu thụ nhanh được! Bên cạnh đó, chiến tranh cũng sẽ giúp các "thủ lĩnh" thu gom các món đồ quý, có giá trị trong game, và giới thương buôn sẽ là những kẻ trục lợi nhanh nhất từ chiến tranh!

Kế "Vô trung sinh hữu" cũng thường do các tay gian thương lắm tiền tạo nên. Họ âm thầm tung một lượng lớn tiền mua hết một loại vật phẩm cần thiết cho quá trình luyện cấp, chế đồ... làm cho nguồn cung khan hiếm, thị trường trở nên "nóng" bất thường. Lúc này, họ "làm giá", tức là bán ra với một mức giá cao hơn hẳn.

Qua một số kế sách về thương trường, có lẽ bạn cũng dễ nhận ra "PK (People Kill) dễ thủ, gian thương khó phòng". Trong MMORPG, còn một số kế khác cũng thường thấy, mà trong bài viết không có điều kiện để nêu ra hết như "Sát kê kinh hầu" (Giết gà cho khỉ sợ), thường do các bang hội có thực lực mạnh sử dụng, thường là đánh một kẻ để cho những kẻ khác phải kinh sợ, nhằm mục đích áp đặt và duy trì sự "thống trị" của mình trong game. Hoặc như

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ

Giảm giá 10%

cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)

Thời gian: 25/09/2007 đến 25/3/2008

Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

CORSAIR™

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

PHIẾU GIẢM GIÁ

+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc

+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

"Phao chuyên dẫn ngọc" (Ném gạch đi đưa ngọc đến) mà trong dân gian hay gọi là "thả tép bắt tôm" dùng để đối phó với những người ham lợi nhỏ, hiếu thắng muốn thành công ngay.

Xin kết thúc bài viết này bằng kế thứ 15, đó chính là "Tẩu kế" (Kế chạy).

"Tẩu kế" nghĩa là chạy, lùi, thoát thân. Mục đích của "Tẩu kế" là dành thời gian, bảo tồn sức khỏe, lực lượng, sau đó tập trung nỗ lực và củng cố tinh thần, chọn một cơ hội thuận tiện để quật lại đối phương như "hồi mã thương", thì ấy mới thực là "Tẩu vi thượng sách".

Tuy nhiên, khi đã mất tinh thần, mất niềm tin thì "tẩu" không còn là một kế hoạch nữa, mà là một sự tan rã. Những "bại tướng" trong một trò MMORPG sẽ tìm cách "xây dựng cơ đồ" ở một server khác, hoặc là có thể ở một trò MMORPG khác, không màng đến những gì đã qua, đó không còn gọi là Tẩu kế nữa, mà lại chuyển sang một dạng khác: "bỏ của chạy lấy người".

HOÀNG KIM

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
AMD 45
ASIASOFT 3
CYBER G 101
CYBERWORLD 59
ĐẠI HỌC BÁCH KHOA 103
HALO 5
HIỆP LỰC 42
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 100
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT 69
INTEL ..... Bìa 3
MIMI 21
PC WORLD VN 97
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 38, 39
XGAME – Cửa hàng Xgame 55

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí**
  pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

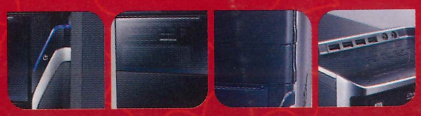
● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Tổng thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 45.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

acer

Acer đề xuất sử dụng Microsoft® Windows® Vista™ Home Premium

intel Pentium® D inside™ Dual-core. Do more.

Cùng Acer vui Năm Mới đón thành công



- *Thiết kế mới của nút power ngăn ngừa tình trạng khởi động máy không mong muốn*
- *Đằng sau cửa chắn trượt màu khói mờ này là bộ xử lý đa chức năng*
- *Các nút điều khiển ổ đĩa quang được đặt bên cạnh thùng máy, nhờ vậy, việc điều khiển sẽ trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết*
- *Vị trí cắm USB và cổng ra âm thanh phía trên được nâng cao, thuận tiện hơn cho người sử dụng*

Aspire M1610

- Intel® Pentium D925(3.0 GHz, 2x2 MB Cache, 800 FSB).
- SIS® 672 + SIS® 968 chipset
- 512 MB DDR2/160 GB HDD
- DVD Combo/Card reader 9-in-1
- Integrated SIS® Mirage™ 3 graphics
- High definition, 7.1-channel audio
- IEEE 1394/ 8 x USB 2.0 ports.
- 1 year warranty.

$369

Sản phẩm cùng dòng:
- Intel® Celeron D420 (1.6GHz, 512 KB L2, 800FSB)
- Intel® Pentium Dual Core E2160 (2x1.8Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/1GB DDR2/DVD Supermulti.

HAM SILVER AWARD — Best Choice — CHIP TOP PRODUCT

Aspire M5630

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4GHz, 8MB L2, 1066 FSB)
- 2GB DDR2/500GB HDD
- DVD Supermulti/Card reader 9-in-1
- **VGA 256 MB ATI HD2400Pro.**
- **TV Tuner**
- **Windows® Vista™ Home Premium.**

$1099

Aspire M3630

- Intel® Pentium Dual Core E2140 (2x1.6Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180(2x2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 512 MB DDR2/Card reader 9-in-1
- DVD Combo/DVD Supermulti/160 GB/250GB HDD

Từ $459

Sản phẩm cùng dòng:
- Intel® Pentium D925 (3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180/160GB/250GB HDD

Optional LCD

AL1702 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$205

X173 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$210

Hà Nội: An Phát 04 5637003 • Anh Ngọc 04 9431592 • Đăng Khoa 04 7724772 • Gia Long 04 5376976 • Hải Anh 04 7337538 • HiPT 04 8474548 • Phúc Anh 04 5737383 • Trần Anh 04 7666666 • Vĩnh Trinh 04. 9423558 • IT Plus 04 9429962 • Mai Hoàng 04 7344333 • GBEC 04 5639998 • Thiên Vương Tinh 04 5377372 • Tân Phát 04 5640204 • BEN 04 7301950 • **Hải Phòng:** Hoàng Cường 031 3610710 • **TP. Hồ Chí Minh:** PHONG VŨ 08 9330763 • HOÀN LONG 08 29110449 • NOVA 08 9253124 • TNC 08 9250259 • LONG BÌNH 08 8360699 • NGUYỄN KIM 08 9203191 • GREETEK 08 9252969 • ROBO 08 9252797 • PHƯƠNG TRÂN 08 9256590 • ĐẠI TÍN VIỆT 08 8344696 • THIÊN PHÚC 08 9250520 • YÊU CÔNG NGHỆ 08 8181197 • BẢO NGUYÊN 08 8479980 • ĐẠI TÍN VIỆT 08 8344697 • COMPRO 08 9250448 • TNT 08 8355210 • TTC 08 9256175 • ĐÔNG NAM Á 08 9252799 • 1000COM 08 9256916 • NAM QUỐC SƠN 08 8340985 • TBS 08 9147435 • Siêu thị NGUYỄN KIM 08 8211211 • HỢP NHẤT 08 9252367 • SÁNG TẠO 08 9255945 • THỊNH PHONG 08 2907388 • ANH PHƯƠNG 08 8300377 • TITAN 08 2911057• **Buôn Mê Thuột:** PTM 050 855800 • Hữu Nghị 050 856888 • **Cà Mau:** Võ Kía 0780 822195 • **Cần Thơ:** Á Châu 071 832022 • Biên Hòa: Anh Nhân 061 3816880 • Hà Gia 061 3827878 • Tân Bách Khoa • Việt Tiến 061 3821108 • **Đà Lạt:** Hoàng Khang 063 817589 • Tin học Bưu Điện 063 836638 • **Sóc Trăng:** Tuấn Huy 079 616559 • **Vũng Tàu:** Hải Yến 064 542342

empowering technology

Toll Free 1800 1533

Giá bao gồm 5% VAT, chưa bao gồm màn hình. Hình ảnh mang tính minh họa. Tất cả sản phẩm được bảo hành 1 năm.

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."

intel Core 2 Duo inside

intel DESKTOP BOARDS

Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho Hiệu năng tối đa

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO

Hãy chứng kiến thế nào là máy tính "Tốc Độ" khi bạn có chúng tôi.

CÁC ĐẠI LÝ

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 5147923
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 9256169
Hoàn Long	08. 2911058
FPT-Elead	08. 6115445
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics	08. 2980113
Robo	08. 9253709
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047

Đà Nẵng:

Phương Tùng	05113. 656666
Thịnh Tiến	05113. 652212
Trường Tiến	05113. 656965
Phi Long	05113. 816000

Huế: Huetronics 054. 846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 821485

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	0710. 832875
TPT Computer	0710. 834566
Á Châu Computer	0710. 832022

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 822200

Chúc mừng năm mới
Xuân Mậu Tý

Play Extreme, Play HD

GIGABYTE Ultra Durable 2 Graphics Accelerator

Quality Components make Quality Graphics Accelerator

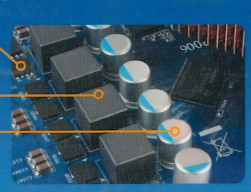
Unique Technology from GIGABYTE

Ultra Durable 2

- **Lower RDS(on)** MOSFET
- **Ferrite Core** Choke
- **Lower ESR** Solid Capacitor

Ultra Durable 2 Graphics Accelerator Design

1. Lower RDS(on) MOSFET
2. Ferrite Core Chokes
3. Lower ESR Solid Capacitors



GPU zone Average Temp. **Lower**

35°C

*Ultra Durable 2 vs.Traditional Solid Capacitor VGA

Location	Ultra Durable 2 Graphics Card (Cool)	Traditional Solid Cap Graphics Card (Hot)
1 MOSFET ★	50.9°C — 32.4°C Lower	83.3°C
2 Choke ★	47.5°C — 21.5°C Lower	69.0°C
3 Solid Capacitor ★	41.5°C — 5.7°C Lower	47.2°C

Testing Environment: Run 3DMark 2006 20mins then record temperature. * under controlled conditions

GV-NX88T512HP

- Powered by GeForce 8800 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub

GV-NX88T256H

- Powered by GeForce 8800 GT GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with 256MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	**QUI NHƠN:**		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 9255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hung	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 9250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thúy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

CeBIT 4~9 MARCH 2008 Hall 21/C07

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.